

ONCURSO
JUEGOS WIPEOUT
CIAL EDITION
TEO
CÁMARAS
I-CAM
VIEWS • PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
PlayStation
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
NÚM. 46
PlayStation Magazine
975 Ptas.
5,87 €
PREVIEW
TEKKEN TAG TOURNAMENT
PURA LUCHA EN PS2
REVIEW
PARASITE EVE 2
KOUDELKA
LOS AUTOS LOCOS
STAR TREK: INVASION!
MR. DRILLER
RC REVENGE
FORMULA ONE 2000
SYDNEY 2000
QUAD RACERS
SPIDER-MAN
ECW ANARCHY RULES
MOTO RACER WORLD TOUR
X-MEN: MUTANT ACADEMY
TELEÑECOS:
UNA AVENTURA MONSTRUOSA
SNO CROSS CHAMP' RACING
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
ALIEN RESURRECCIÓN
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
TONY HAWK'S PRO SKATER 2
INCREDIBLE CRISIS
REPORTAJE
TOMB RAIDER V
TOP SECRET
onsigue los trucos para
onvertirte en caballero Jedi
CD sólo válido en España
5 DEMOS JUGABLES: DESTRUCTION DERBY RAW, STAR TREK: INVASION!,
SILENT BOMBER, MOHO, VIB RIBBON ■ ADEMÁS GRIND SESSION,
TENCHU 2, GALERIANS, VANISHING POINT, TITAN AE Y TRUCOS PARA
DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA DE COLONY WARS:
EL SOL ROJO, FEAR EFFECT, GRAN TURISMO Y DEVIL DICE
00046
8 414090 112772

31 DE OCTUBRE DE 2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefe de redacción: **Oriol García**
Coordinadora: **Ruth Parra**

Maquetación electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Sergio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción Guasch, Elisabeth Masegosa, Javier Moncayo, Sonia Ortega, Carlos Robles, Eduard Sales, Alberto Sol, Zoraida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
Fotografía: Carles Plana

Dirección editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Publicidad:
Alfredo López

Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo
Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20 Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

MC

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Editorial

Nuestro hombre —llamémosle X— mira hacia ambos lados al bajar del taxi que lo ha traído directamente desde el aeropuerto. Primero el pie izquierdo y luego, el derecho. Cuenta los pasos. Ciento sesenta y nueve, exactamente. X se encuentra en el sitio acordado en el momento justo. Antes de llamar, mira de nuevo a su alrededor con desconfianza. Comprueba los cierres de su maleta. Sigue cerrada. La aprieta firmemente contra su pecho. Toma aire y llama a uno de los pisos del inmueble. Le responde una voz femenina. Usa un tono monótono. Parece joven. Al entrar se cruza con una mujer que sale a pasear al perro. La ignora. Llega al ascensor, pero parece que alguien se le ha adelantado. X decide subir por las escaleras. Cuenta los escalones, cuarenta y cinco. Antes de llamar a la puerta comprueba otra vez su maletín. Mira a un lado y al otro y aprieta el botón del timbre. La puerta es transparente y la señorita del interior le hace señas para que pase. Está abierto. Se presenta: nombre, compañía que a la representa y la persona de contacto con quien había quedado. Hay que esperar. X está nervioso, nunca antes había hecho esto. Al final del pasillo se abre una puerta. Por ella aparece su cita. Va acompañada. Son más de los que él había pensado. Tras un breve intercambio de saludos formales y algún que otro beso, el grupo se dirige a la cafetería. El local en cuestión se encuentra fuera del recinto. X vuelve sobre sus pasos. Es invitado a dejar su maletín en el interior de las oficinas, pero X se niega. La responsabilidad, ante todo. Tras un zumo de naranja y un rato de conversación, el grupo vuelve a la oficina. Allí, se encierra en una sala. Por fin, X abre la maleta. En su interior se encuentran 4 betas de los últimos juegos de PlayStation de una importante compañía. El grupo se alborota levemente con lo que ven. Después de unas horas de «testear» los cuatro títulos X vuelve a meter los CD en su maleta, la cierra. Se despide del grupo, baja las escaleras y sale a la calle. Lo recoge un taxi, pero antes de entrar se asegura que no hay nadie alrededor. Cierra la puerta y vuelta a empezar. Ésta es la historia de una exclusiva. ■

Mònica Bassas



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

PlayStation Magazine SUMARIO

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine
NÚMERO 46
OCTUBRE 2000



página 044

Preview Tekken Tag Tournament

Tenerlo, tocarlo, acariciarlo, dormir con él, soñar con él, comer con él... Eso será dentro de poco. Hasta entonces, date golpes contra las paredes para calmar la ansiedad

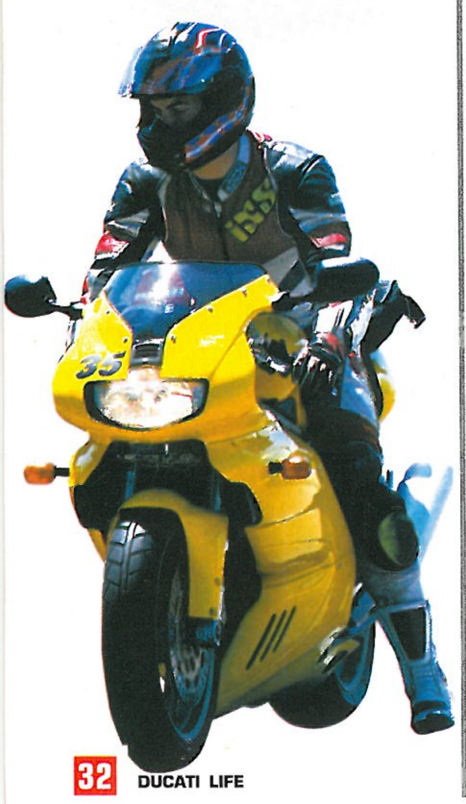


página 058

Especial Reportaje Tomb Raider V

La heroína más curvilínea y famosa de PlayStation no piensa retirarse. Te contamos todos los detalles de su regreso y sus planes para PS2

PROYECTOPLAY



32 DUCATI LIFE

PREVIEWS





44 TEKKEN TAG TOURNAMENT



56 SPYRO 3

«No es nada corto, pero engancha tanto que lo jugarás de un tirón»

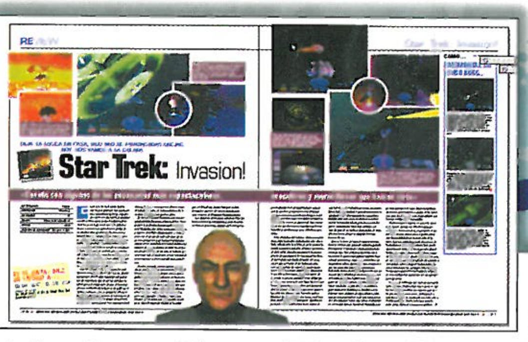
PARASITE EVE 2 **PÁGINA 092**



92 PARASITE EVE 2

REPORTAJES





página 070

Review Star Trek: Invasión!

Diario de a bordo: los Borg vuelven a la carga, amenazando la existencia de la humanidad. Pero, ¡ay amigo!, con la Flota Estelar habéis topado

REVIEWS



Koudelka **PÁGINA 094**

Espacio CD:

Conecta con las mejores demos que te traemos en exclusiva

DEMO CD 5 · VIB RIBBON · DESTRUCTION DERBY RAW · STAR TREK INVASION · ADEMÁS · DISCO 46 · PlayStation

DESRTRUCTION DERBY RAW JUGABLE
¿Estás preparado para chocar con todo lo que se te ponga por delante?

STAR TREK: INVASION! JUGABLE
¡Cómo está la galaxia...!

SILENT BOMBER JUGABLE
¿Un bombardero silencioso? ¡Uf!

MOHO JUGABLE
Seguro que el juego no es más difícil que pronunciar su título sin parecer gangoso

VIB RIBBON JUGABLE
Un conejo muy original. ¡Y delgadísimo!

GRIND SESSION VÍDEO
¡Lo que da de sí un monopatín!

TENCHU 2 VÍDEO
Sumérgete en el mundo de los ninjas

GALERIANS VÍDEO
Destruye a tus enemigos con el arma más peligrosa: la mente

VANISHING POINT VÍDEO
Muchos coches, mucha velocidad, muchos circuitos...

TITAN AE VÍDEO
Habrá que conformarse con ver la película y disfrutar de nuestra demo

VE A LA PÁGINA 115 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PROXIMAMENTE

EN LA PIEL DE UN FAMOSO

- Transplantes de piel
- El avatar es la estrella
- Elige tu propia aventura
- Guarda tu piel, en un juego

Justo cuando creíamos que ya nada podía sorprendernos sobre la PS2...

¿Quién no se acuerda de Mortadelo? Este patoso agente de la TIA, creación del dibujante Ibáñez, recorría cientos de páginas cambiando de vestimenta cada dos por tres y encarnando a mil y un personajes distintos con su imposible vestuario. Embutido en disfraces de lo más variado, desde caballeros medievales hasta astronautas, lograba salir airoso de cualquier aventura en la que se veía envuelto, junto con Filemón, por muy peliagudas que se presentaran las cosas.



En el futuro, habrá una cabina de archivos avatar en todos los salones de videojuegos. Eso si los salones existen en el futuro...

Pues no es una mala idea. Imagínate que fuese aplicable a los videojuegos. Imagínate poder presentarte en Egipto esgrimiendo el par de Colts de Lara o vacilar por ahí con Barrat y toda la panda de *Final Fantasy VIII* o hasta ser Solid Snake en *Metal Gear Solid*.

Gracias a los impresionantes adelantos técnicos conseguidos por una empresa llamada AvatarMe!, esta posibilidad ya no está tan lejos de ser real (tal y como podemos ver en estas imágenes). Unos segundillos en una cabina de fotos especial y un poco de nuevo y revolucionario software fue todo lo que hizo falta para crear un archivo conocido como *avatar* (encarnación): tu propia imagen animada en 3D lista para incorporarse a un juego.

Dentro de la cabina, una cámara toma dos instantáneas de ti desde cuatro ángulos diferentes. Una de las instantáneas se toma a contraluz para plasmar tu sombra, la otra se revela a todo color. Las fotos de la silueta se unen a una plantilla genérica que se ajusta para que coincida con el contorno de tu cuerpo. La foto en color se utiliza para rellenar las texturas en la plantilla. ¿Resultado? Un modelo fotorrealista en 3D de tu cuerpo, en pantalla y listo para que juegues con él.

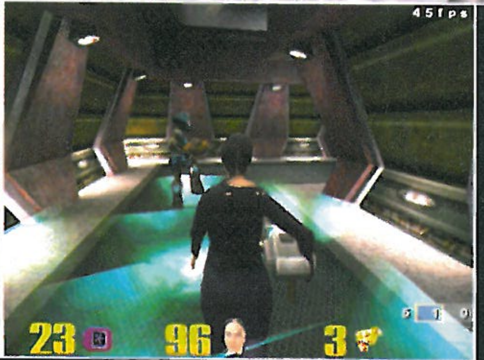
Esto significa que, al igual que nuestro amigo Mortadelo, podrás vestirte como un personaje, introducirte en la cabina y meterte de lleno en la acción. Pongamos que se trata de un juego de fútbol, eres el delantero de la selección española y estás en la Eurocopa a punto de tirar el penalti decisivo... peor no lo harías ni aunque quisieras. O podrías ponerte la camiseta de Ronaldo de la selección brasileña y substituirte por él en *FIFA*. Podrías hasta cortarte los brazos y las piernas y ocupar el lugar de Rayman. Hmm, bueno, quizá no. Por el momento, sólo los usuarios de PC pueden utilizar los archivos avatar en determinados juegos, como *Quake III* y *Los Sims*. Pero al ritmo al que se están convirtiendo los juegos de PC a PS2, es sólo cuestión de tiempo que estemos bajando estos archivos a tarjetas de memoria de PS2. No tendrás más que ir con tu PlayStation2 a la página de Internet y bajarte tu avatar incubado antes de cargarlo en un juego. Dadas las posibilidades de conexión de la PlayStation2 puede ser perfectamente que acabes perseguido por toda Raccoon City por zombis hechos de archivos avatar de tus mejores amigos. Con esos mismos amigos controlando la caza...

De momento, estas cabinas mágicas sólo se encuentran en la Cúpula del Milenio de Londres, pero AvatarMe! está diseñando una cabina portátil capaz de producir 30 archivos por hora. A la larga, estas cabinas serán del tamaño de un fotomatón. En un futuro no tan lejano podrás ir corriendo a tu salón recreativo con un APD (Asistente Personal Digital) de PS2 , crear un archivo avatar de ti mismo, cargarlo en una máquina, jugar y grabar tu mejor puntuación para después volver a transferir toda la información, archivo avatar y demás, a tu APD antes de regresar a casa y seguir jugando en línea.

El próximo paso van a ser los increíbles milagros de la cámara holográfica de *Star Trek*... ■

Nuestra amiga
se prepara para el escaneo. Lista para el teletransporte





Comm.link activo

Gracias al software de conversión de texto a voz, los archivos avatar también pueden abrirnos las puertas a todo un mundo de *e-mails* parlantes. La cosa iría así: tu ordenador te avisa de la llegada de un nuevo correo, tú lo abres y aparece un archivo avatar de tu colega en Guadalajara que empieza a leerte el mensaje en tiempo real. Algo así como la Princesa Leia al principio de *La guerra de las galaxias*. Existen proyectos para incorporar archivos avatar faciales en teléfonos WAP. Tú recibes un mensaje de texto, abres el correo y la cara de la persona que te envía el mensaje aparece en la pantalla. Con el tiempo podrán hasta leer ese mensaje. Manolo, nos vemos en el chat.

LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...

ECTS 2000

EL MUNDO EN BLANCO Y NEGRO

PSONE Y PS2 SE CONSAGRAN COMO LAS REINAS DE LA FERIA LONDINENSE

Cuánto estrés, cuánta exasperación, cuánto ajetreo, idas y venidas, y cuántos dedos golpeteando los pads con desespero. La flema británica se disipa durante unos días para dar paso a unas jornadas de diversión, novedades, y canapés nocturnos. Así transcurrió la edición de este año de la ECTS...

Lo cierto es que no había para menos, pues si algo se acumula durante esas jornadas son cantidades ingentes de videojuegos con sus respectivas cantidades ingentes de polígonos y las inevitables cantidades ingentes de periodistas deseosos de probarlos. Con estas premisas, la feria ECTS volvió a refulgir en el panorama consolero europeo (a pesar de las evidentes ausencias de determinadas compañías) y ofreció un exhaustivo repaso a todas las novedades que el mundo PlayStation verá en los próximos meses. De hecho, aunque esta edición no vaya a destacar precisamente por las sorpresas, evidenció unas tendencias que ya se preveían y confirmó unas prometedoras expectativas (y algún que otro desengaño).

Una de las tendencias confirmadas fue la descarada inclinación de Sony por mostrar los atributos de su nueva princesa blanca y de paso dar a entender que sin grises se vive mejor. O sea, que larga vida a PSone y un triste adiós para la PSX original, que seguirá renqueando durante un tiempo por nuestras tiendas hasta desaparecer en el duro anonimato. ¿Estaremos contemplando entonces la muerte de nuestra querida Play? ¿Habrá que pasarse al nuevo *look* o sucumbir con una anticualla? ¡Nada más lejos de la realidad! La firme dedicación de la compañía nipona a la nueva consola supone un alivio para todos los propietarios de una gris, puesto que permite asegurar que se seguirán creando juegos para la consola original y que no todos los desarrolladores se lanzarán como unos posesos hacia el negro mundo de PS2. Además, el precio de lanzamiento de la pequeña dama blanca (de hecho, casi cabría decir, diminuta) la convierten en una jugosa propuesta para los más dados a viajar y jugar al mismo tiempo.

Aunque el gato al agua se lo llevó, como también era de esperar, la ominosa presencia de PS2 y su sombra alargada. La reina negra de la ECTS extendió sus oscuras alas y desplegó antes todos los asistentes su tremendo potencial en bruto. Unas pantallas gigantes en el no menos gigante *stand* de Sony permitían disfrutar de unas dosis de *Tekken Tag Tournament*; a escasos metros, varias personas se enzarzaban en una vertiginosa carrera hacia la espectacularidad con *Ridge Racer V*; y por donde quiera que miráramos asomaban la cabeza más y más títulos para PS2 dispuestos a iniciar el asalto del día 24 de noviembre. Evidentemente, muchas





La variedad (aunque sólo sea por la acumulación de títulos) fue una de las características de la ECTS 2000





de las propuestas no destacan por su originalidad, pero sin embargo son varios los títulos que esperan hacerse un hueco en las tiendas por el simple hecho de ser los primeros en su género. Entre todo este barullo de futuras promesas y descarados «tomapelos», nuestras agudas mentes se pusieron manos a la obra para separar el grano de la paja. Allá vamos...

«A pesar de que la "reina negra" se ha convertido en el estandarte de vanguardia de Sony, los juegos para la PlayStation original siguen arreciando por doquier»

A pesar de que nuestros ojos ya están acostumbrados a las maravillas jugables de *Tekken Tag Tournament* o *Ridge Racer V*, que tantas veces hemos probado en el comfort de nuestra redacción, nuestras pupilas se quedaron extasiadas con el espléndido *Dropship*, que ofrece unos paisajes y unos movimientos soberbios, y *WipEout Fusion*, que sigue la estela de sus entregas anteriores pero con la ostentación gráfica de PS2. Aunque ambos se quedan cortos ante previsible maravilla que será *GT2000*. Delante mismo de nuestras narices, Kazunori Yamauchi (productor de *GT* y *GT2*) se lanzó a los circuitos asfaltados de la velocidad para demostrar lo que es capaz de hacer al volante de un flamante coche. Y conste que lo del volante es literal, puesto que *GT2000* incluirá uno como periférico, de tal modo que la obsesión del Sr. Yamauchi se convierta en realidad: emular la verdadera conducción. Con su presentación, Kazunori demostró que *GT2000* se plantará a unos cuantos años luz de su antecesor, aunque sólo sea por la brillantez de los gráficos o la suavidad de movimientos. Por si fuera poco, se ha aplicado una nueva técnica gráfica de desenfoque en segundo plano, con lo cual el aspecto general del juego es todavía más realista. Lástima que debamos esperar hasta el año que viene para disfrutar del título que sin duda será la joya del 2001...

Konami, por otro lado, tuvo a bien de promocionar el esperado *ISS Pro* para PS2 así como seguir con el goteo incesante de imágenes de *MGS2* para que los ánimos no decaigan. Lo cierto es que, delante de su *stand* las aglomeraciones eran continuas cada vez que ofrecían el vídeo de Snake con su par de minutejos adicionales. Y no era para menos, pues cada vez que aparece en pantalla el hombre de la cinta en el pelo nuestras bocas se desencajan ante lo sublime de las imágenes.

Con un poco más de humor encara las cosas *Ready 2 Rumble: Round 2*, la divertida secuela de Midway que sigue dándole vueltas al tema de los púgiles improbables. Esta vez, en el ring pueden verse los rostros de Michael Jackson o Shaquille O'Nea,l entre otros, aparte del indescriptible elenco de boxeadores que ya son marca de la casa. Las capturas de movimientos y la

ELECTRONIC ARTS: A SU AIRE

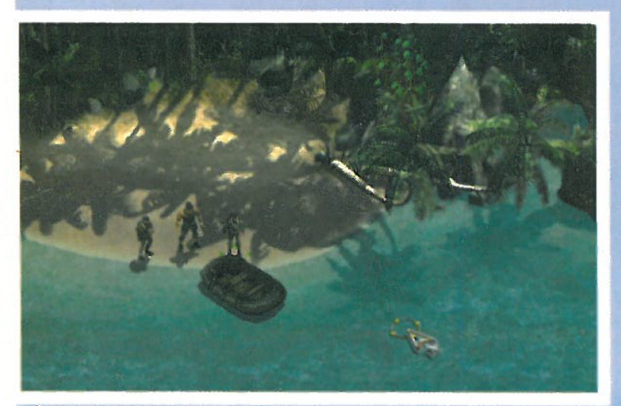




Dos títulos con aire de licencia: *FIFA 2001* y *El mundo nunca es suficiente*

Electronic Arts, como buena compañía estadounidense que es, también se desmarcó de la feria para presentar su incomparable alineación de juegos en su no menos incomparable sede cerca de Londres (ver *PSMag 45*). Como siempre, no defraudó a los amantes del deporte y la mayor parte de títulos que ofreció se inclinan por el lado más atlético de la vida (todos ellos, eso sí, seguidos por el obligatorio 2001 de turno). De un tirón, y sin detenernos a contar la temática de cada uno por innecesario, ahí van los aspirantes a coronar el podio deportivo: *FIFA 2001*; *Madden NFL 2001*; *NBA Live 2001*; *NHL 2001*; *Superbike 2001*; *Tiger Woods PGA Tour 2001*; y *Knockout Kings 2001*. Por ello, tal vez lo más destacable del soberbio elenco de EA no son los títulos de deportes, sino futuras promesas como *Kessen*, *X-Squad*, *Medal of Honor: Underground* o *El mundo nunca es suficiente*. Todo ello, junto al surtido de juegos con licencia Bond que nos depara EA, van a convertir a esta compañía en cita obligatoria para los consoleros durante los próximos meses.

VELEIDOSIDADES



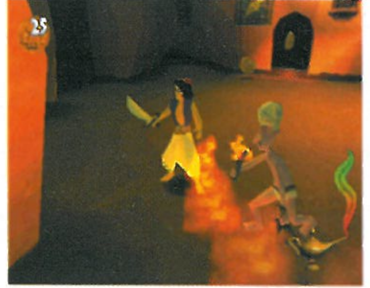
La guerra en PS2 promete ser dura, pero Eidos va a traerse a sus mejores hombres

La gente de Eidos, que aquí llega bajo la tutela de Proein, decidió situarse en la órbita de la ECTS y presentar sus más recientes títulos unos días antes en un lujoso hotel de la campiña inglesa. La verdad es que la compañía distribuidora inglesa ofreció varias promesas y algún que otro fiasco durante su presentación ante medio centenar de periodistas europeos. Las expectativas se centraron en la inevitable Lara y sus tan cacareadas *Chronicles*, junto con su no menos inevitable reinvención en *Tomb Raider: Next Generation* (ver página 58). Pero aparte de la bella morena de la trenza también pudimos probar el potencial multijugador de *Timesplitters* o gozar de la maravilla gráfica que promete *Herdy Gerdy* (ambos para PS2). Sin embargo, el proyecto más destacable de esta compañía británica fue precisamente el producto de unos desarrolladores españoles, Pyro. *Commandos 2* va camino de la PS2 en una de las más brillantes conversiones de PC que hemos podido ver, y seguro que supondrá un soplo de aire fresco (y táctico) para los propietarios de la nueva consola





Evil Dead:* *Hail to the King, **recorrerá de la mano de Ash los lados oscuros del *gore*, mientras que *Dinosaurs* traerá el consabido encanto aniñado de la marca Disney en un juego de puzzles jurásicos**





fluidez de los mismos le auguran un tremendo potencial a esta fiesta de *freaks* con guantes.

En cambio, *Dead or Alive 2* se inclina por la cultura del porrazo con un aire mucho menos humorístico pero más espectacular. Aun sin ser enteramente una novedad (ya hace tiempo que circulan las capturas de este fantástico juego y ya hace tiempo también que lo hemos probado), es ahora cuando su impresionante despliegue de patadas y patadones se cierne sobre tierras europeas. La lucha contra *Tekken Tag* va a ser, sin duda, la mar de reñida.

Con todo, a pesar de que PlayStation2 se ha convertido definitivamente en el estandarte de vanguardia de Sony, no es menos cierto que los juegos para la PlayStation original siguen arreciando por doquier, dispuestos a seguir inundando nuestros días de ocio. Ante la extensa oferta que pudimos contemplar, cabe destacar el retorno de las mandíbulas batientes en *Dino Crisis 2*, que se ha despegado del tono espeluznante y sigiloso que tenía la primera entrega para convertirse en un cautivador juego de acción. En esta secuela, en vez de recorrer siniestros pasajes y resolver puzzles mientras esperamos que algún bicho nos pegue el susto padre, deberemos recorrer una jungla plagada de dinosaurios voraces en cada esquina. Saltar, correr y, sobre todo, disparar, son los nuevos emblemas de *DC2*. *Monster Rancher*, por otro lado, intentará darle otra vuelta de tuerca a la manoseada jugabilidad *pokemoniana*, aunque tendrá que vérselas con el inminente *Digimon*, que aparecerá a finales de este año con su obligada ración de monstruitos que criar. Menos monstruosas

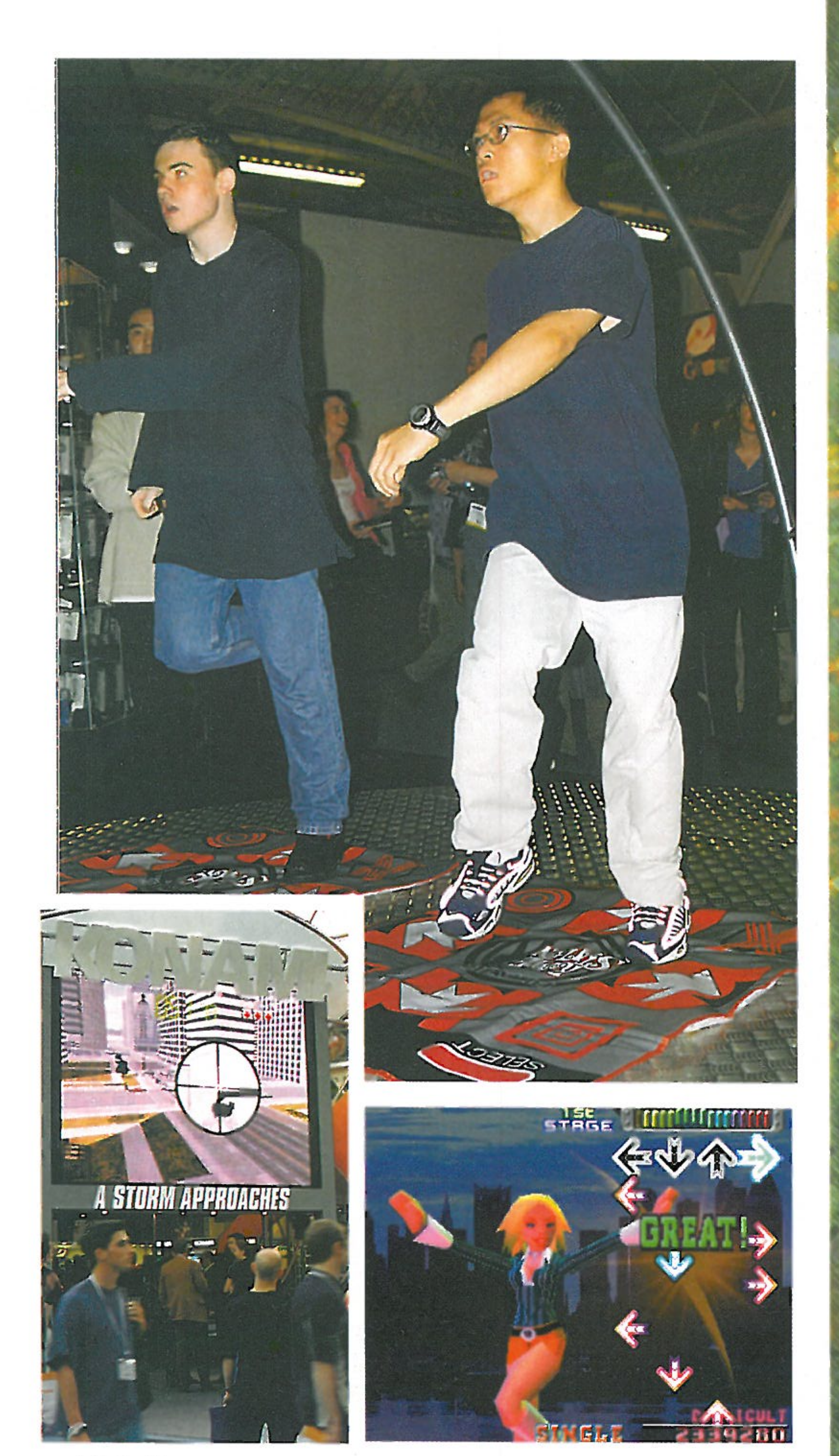
«*GT2000* aplica una nueva técnica gráfica de desenfoque en segundo plano, con lo cual el aspecto general del juego es todavía más realista»

pero más irritantes son las ovejas de *Sheep*, un título de Empire que ha optado por dotar de «Estupidez Artificial» a sus criaturas para que simulen mejor la bucólica realidad pastoril. Y a fe nuestra que lo han conseguido, porque nada resultaba más exasperante que intentar conducir a un rebaño que parecía empecinado en ignorar nuestra santa voluntad. Habrá que seguir de cerca a este juego para ver si llega a buen redil...

Mientras, el marsupial de ojos saltones y piel anaranjada vuelve a la carga con diferentes minijuegos en *Crash Bash*. Las trifulcas con el Dr. Cortex y demás individuos del universo *crashiano* son el motor de este título que, si bien es poco probable que se sitúe en el podio del juego más impresionante del año, tiene una jugabilidad que lo hace ideal para varios jugadores.

También los incesantes bailoteos de *El libro de la selva* y *Dance Dance Revolution* se convirtieron en protagonistas de la feria, donde el sudor y la música de baile se fundían con una alfombrilla que contiene horas garantizadas de diver-

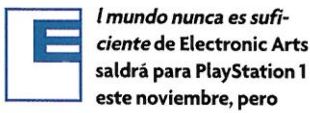




El baile no cesó durante los tres días que duró la feria, y la pantalla de Konami no paró de recibir curiosos que esperaban el vídeo de *MGS2*

sión. A pesar de que este tipo de alfombrillas (un pad al alcance de tus pies) ya hace tiempo que se pueden encontrar por estos lares, parece que ahora vivirán una segunda oportunidad con la llegada de estos títulos.

Junto a todo esto, infinidad de secuelas, franquicias para parar un tren y licencias cinematográficas que aseguren unas buenas ventas. Y cómo no, la desbordante fiesta de Sony, con concierto de Jamiroquai+sombrero incluido y vivero de las mejores resacas de la ECTS. En definitiva, una oportunidad de la multinacional japonesa para deslumbrar a todo el mundo y poner los puntos sobre las íes en lo que a poderío económico se refiere. Que por algo son ellos quienes modulan nuestros sueños... ■



TENÍA QUE SER BOND, JAMES BOND

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE LE APRIETA LAS TUERCAS AL MÁXIMO A PLAYSTATION

E*l mundo nunca es suficiente* de Electronic Arts saldrá para PlayStation 1 este noviembre, pero parece que ya pinta como todo un bombazo.

Gráficamente, el juego aspira a llegar mucho más allá que cualquier otro juego de PlayStation de este tipo y recrea las escenas más famosas de la película, incluida la de los helicópteros con cuchillas en la fábrica de caviar y los túneles del búnker de armas nucleares.

Con la inclusión de superficies curvas y distancias larguísimas, estamos ante el juego que le da ese último empujoncito a PlayStation. Y, a pesar de que está en manos de Black Ops —la compañía encargada del más bien embrollado *El mañana nunca muere* (*PSMag 35*, 5/10)— el equipo está decidido a aprender de los errores del pasado y, como ellos mismos admiten, se han dado un poco más de tiempo para terminar este título.

Ve preparándote para un artículo interminable sobre *El mundo nunca es suficiente* el mes que viene, además de la última hora sobre el otro título Bond de Electronic Arts, *007 Racing*. Más que la típica variante de una carrera de karts, se trata de un juego de conducción con historia de Bond completamente nueva incluida y que nos llega de las manos de los creadores de la serie *Need For Speed*. Te estaremos esperando en el próximo número de *PSMag*. ■



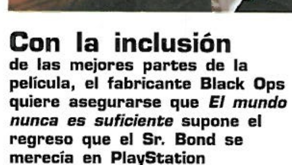












Con la inclusión de las mejores partes de la película, el fabricante Black Ops quiere asegurarse que *El mundo nunca es suficiente* supone el regreso que el Sr. Bond se merecía en PlayStation

ACTUALIZACIÓN FIFA

QUEDAN POCOS MINUTOS PARA EL FINAL

EL BOMBAZO DE EA SE CALZA LAS BOTAS

Estamos ante el final de una época. Después de cinco años, *FIFA 2001* será el último pelotazo de la serie con más éxito de ventas en PlayStation. Como cualquier futbolista de renombre, *FIFA* ha tenido sus altibajos, pero EA aspira a que su incondicional PlayStation ponga punto y final a su carrera deportiva con un broche de oro.

«*FIFA 2001* será la mejor entrega para PlayStation», afirma extasiado el cabecilla del juego, Andy Abramoviski. Para conseguirlo, EA ha puesto a punto la IA para darle al juego un «toque de velocidad añadida» y mejorar la jugabilidad.

Cabe esperar la renovación de gráficos tradicional, aunque esta vez se podrán ver los patrocinadores en las camisetas de los equipos. Y algo más importante aún, según Andy, es que EA ha «trabajado para mejorar las jugadas preparadas y los pases».

Los movimientos casi infalibles asociados con los *FIFA* anteriores se verán suavizados por un montón de maniobras de contraataque, una realidad que EA espera que multiplique la competitividad en el modo para dos jugadores.

Después de cinco años, las limitaciones de la PlayStation conllevan que sea poco probable que *FIFA 2001* se perfile como un paso adelante radical respecto a *FIFA 2000*, aunque, según nos contó Abramoviski, «puede que sea la recta final PlayStation para *FIFA*, pero las novedades y un modo de entrenamiento totalmente nuevo aportarán un montón de elementos clave al juego antes de su despedida definitiva». ■







Parece que llegó la hora de las despedidas, pero *FIFA* para PlayStation1 está a punto de marcar su mejor gol y seguro que en el 2001 se convierte en el juego más vendido en Navidad, al igual que su predecesor *FIFA 2000* (arriba)

GANADORES CONCURSO EURO 2000

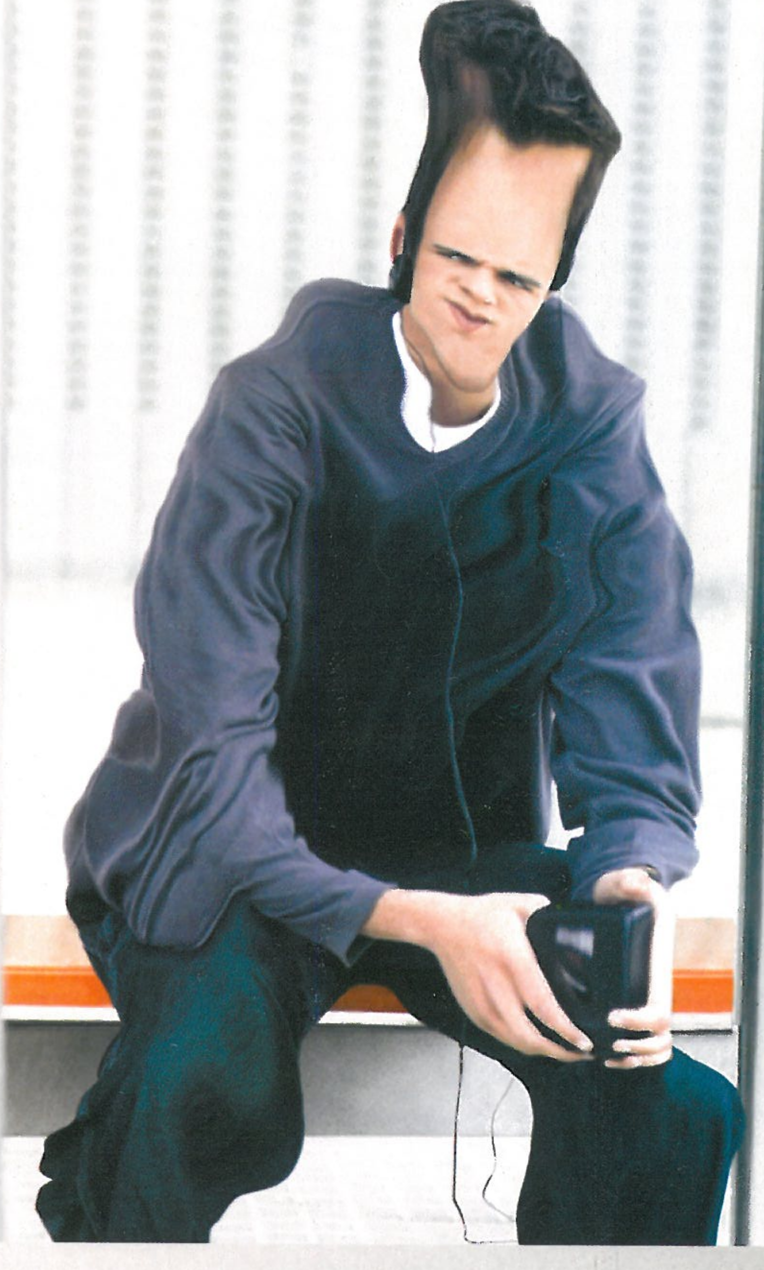
Premio: Lote compuesto por un juego completo, una camiseta y una gorra

1. José Felipe Garabal Lim
Santiago de Compostela (A Coruña)
2. Emilio Novella Márquez
Valdepeñas (Ciudad Real)
3. Mónica Agüero Fernández
Madrid
4. Joan Romero Ros
Barcelona
5. Estefano Vals Gómez
Sevilla
6. Víctor Recio Herrero
Valladolid
7. Álvaro Álvarez Jurado
Guarromán (Jaén)
8. Lidia Periago Oliver
Zarcilla de Ramos (Murcia)
9. Manuel Peña Carrasco
Urda (Toledo)
10. Francisco Javier Sánchez Salvador
Béjar (Salamanca)
11. Beatriz Durán Acedo
Cáceres
12. Alain Carrascón Remírez
Pamplona (Navarra)
13. Lander Garai Cortázar
Basauri (Bizkaia)
14. Diego Gallego Burón
León
15. Yasmina María López de Jesús
Mieres (Asturias)
16. Rafael Nondedeu Macías
Cádiz
17. Joan Bonavila Franquet
Aldover (Tarragona)
18. Florentino Relucio Arias
Ciudad Real
19. Sara Roldán Marín
Molins de Rei (Barcelona)
20. Alberto Sainza Fernández
Sant Pere i Sant Pau (Tarragona)

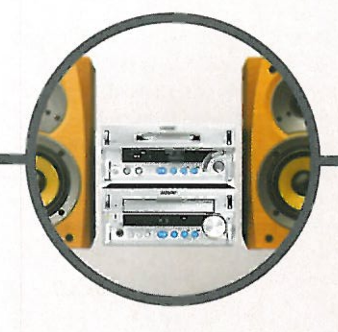
MiniDisc graba perfectamente
MiniDisc re-graba perfectamente
MiniDisc re-re-graba perfectamente

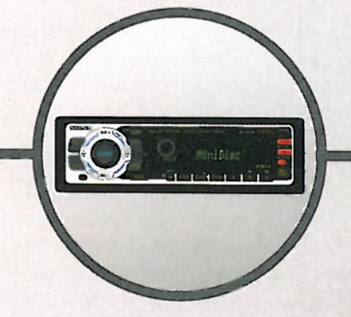














Después de muchas grabaciones, una cinta deforma los sonidos. Con el Sony MiniDisc esto no ocurre jamás. Puedes grabar hasta un millón de veces. Y siempre reproducirá el mismo sonido con calidad digital. Además, puedes editar libremente: poner cada canción en el lugar que quieras y saltar de una a otra. Y, como el Sony MiniDisc es pequeño y tiene memoria anti-choque, puedes llevarlo a todas partes. Decídete hoy mismo. Sonido digital o la misma canción de sieeemprrrreeee.

go create

SONY

www.sony.es

UN JUEGO DE LUCHA LIBRE

LOCOS POR LA LYCRA

WWF SMACKDOWN! 2 KNOW YOUR ROLE DA EL PASEÍLLO HABITUAL HASTA EL RING

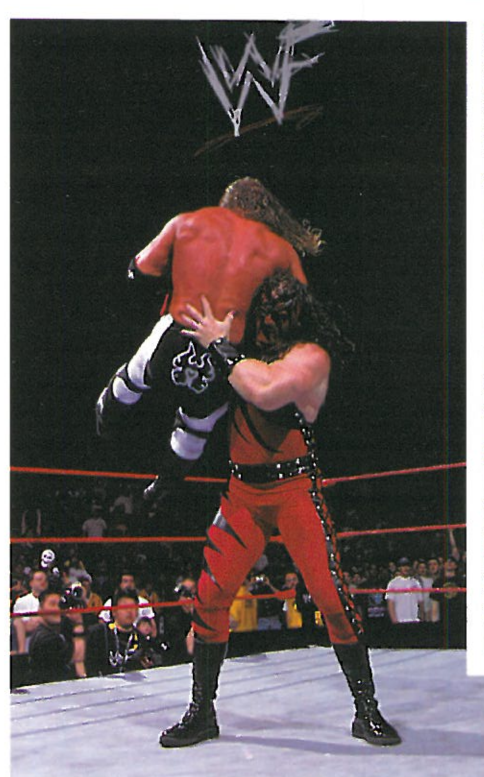
Las estadísticas son contundentes: oficialmente *WWF Smack Down*, de THQ, es el juego de lucha libre con más éxito de todos los tiempos. Todos sabíamos que tarde o temprano saldría una secuela calentita, y que todo se reduciría a una cuestión de tiempo. Bueno, pues la tenemos aquí: se titula *WWF Smack Down! 2 Know Your Role* y todo apunta a que va a ser incluso mejor que la primera.

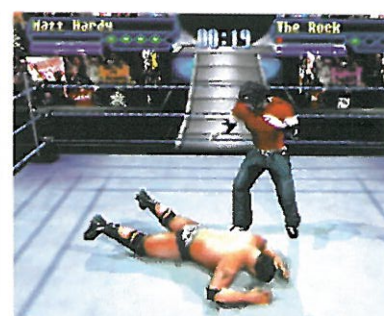
El nuevo juego cuenta con más de 50 luchadores, nuevos modos de jugabilidad (como la opción por equipos Tornado Tag Team) y una nueva y mejorada opción Crea un Luchador. En el juego también se puede encontrar el infame combate Ladder Match, en que los luchadores utilizan una escalera para llegar al premio suspendido encima del ring o, por otra parte, para darle caña al contrincante. *Know Your Role* dispone de un montón de nuevas zonas fuera del ring donde vérselas y deseárselas con los rivales: puedes luchar tras los escenarios del complejo WWF Entertainment Complex, marcarte unos *vis à vis* en la Sala VIP, descargar toda tu rabia en el aparcamiento o repartir candela (que no pizzas) en un restaurante de Nueva York.

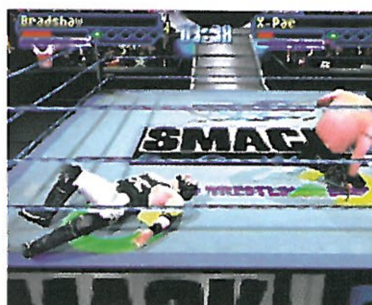
A los fanáticos de los combos les encantará saber que en esta entrega hay un montón de movimientos y lanzamientos nuevos, incluida una amplia gama de movimientos dos contra uno en que dos luchadores pueden encargarse de un solo rival. Tampoco hay que perderse las interminables actualizaciones de las luchas superrápidas que hacían que jugar con el primer *Smack Down* fuera una delicia.

Con títulos como *ECW* y *WCW* compitiendo codo con codo por hacerse con un hueco en la abarrotada materia gris de tu PlayStation, *Know Your Role* tiene asegurada una fuerte competencia. Pero con el éxito que obtuvo el original como apoyo y algunas nuevas características de alucine, seguro que sale airoso de la contienda. THQ planea el lanzamiento para el mes de marzo del 2001. El mes que viene te contaremos un poco más. ■

«Descarga toda tu rabia en el aparcamiento... o en un restaurante de Nueva York»







El *Smack Down* original (arriba) ha tenido muy buena acogida y podría salir en Platinum. ¿Podrá la secuela superar esta proeza?

JUEGO DE BATALLA MONSTRUOSO

¡AL SACO!

SONY PLANEA EL LANZAMIENTO DE *MONSTER RANCHER BATTLECARD* PARA NAVIDADES

En los tiempos que corren, es casi imposible doblar una esquina y no toparse con algún que otro juego de batalla de monstruos. Y para estas Navidades, Sony planea regalarle a PlayStation uno de lo más puro y duro: *Monster Rancher Battlecard*.

El juego se diferencia de *Pokémon* y del inminente *Digimon*, de Bandai, en varios aspectos fundamentales. En primer lugar, se trata de un juego de cartas. Tu baraja de batalla consistirá en un montón de cartas de monstruos, de ataque, de defensa y de acción. El juego tomará la forma de una aventura con un ligero aire a JDR, en la que tendrás que recorrerte el mundo y conseguir el mayor número de cartas de monstruos posible.

Sin embargo, lo que lo convierte en un producto especial y destacable es el elemento de la creación de monstruos. Mete un CD en tu PlayStation, ponlo en marcha y deja que el monstruo se vaya creando al ritmo de la música. Aunque no respondemos del tipo de bestias que engendrará tu máquina si se te ocurre enchufarle los delicados acordes de esos grupos tan raritos que te gustan a ti.

En vista del reciente anuncio que los teléfonos con tecnología WAP se podrán conectar con la PSone, las posibilidades del juego son infinitas. En lugar de pasearte con tu tarjeta de memoria arriba y abajo para intercambiar las adorables criaturitas, ¿quién dice que no podrás descargar estas monadas desde páginas web especiales *Monster Rancher*? Todo este asunto huele de maravilla. Palabra. ■

«Recorrerás el mundo recogiendo y disputándote cartas de monstruos»





Sony se atreve con algo parecido a *Pokémon*. *Monster Rancher Battlecard*, te permite crear tus propios monstruitos con sólo poner un CD en tu PlayStation





TEAM BUDDIES

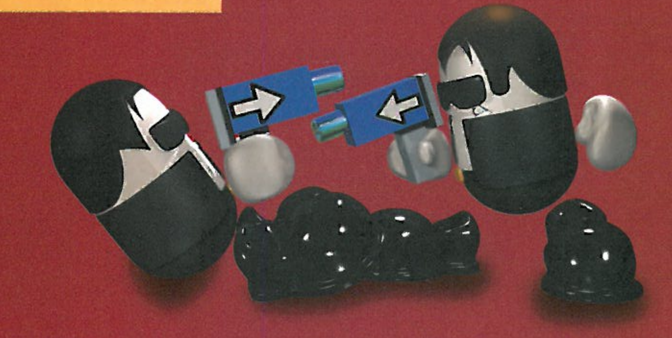
HIGH SCORE



1ª. SADAM.......................... 48.234 points
2º. ADOLF.......................... 45.766 points
3º. Anibal Lexter............. 35.769 points
4º. M. TAISON.................. 32..878 points
5º. LUCIFER...................... 24.548 points
6º. PINOCHÉ.................... 23.775 points
7º. JOTAERRE.................. 20.243 points
8º. STOIKOCH.................... 17.890 points
9º. El Vaquilla...................... 14.340 points
10º. El hombre del saco...... 10.080 points

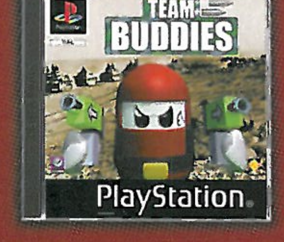






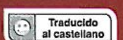
cuanto más malo, mejor.

Si eres bueno, irás al cielo. Te irá muy bien en la otra vida, pero en Team Buddies no duras dos telediarios. Imagínate que unos cuantos tipejos de mente retorcida y con muy mala baba te insultan, te ultrajan, te persiguen, te roban, te machacan, te trituran, te disparan, te hacen explotar y un montón de barbaridades más con la aviesa intención de ganarte la partida. Pues eso es Team Buddies, angelito, cuanto peor seas, mejor eres.





Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation.es



Recomendado para mayores de 18 años.

DEL 1 AL 31 DE OCTUBRE

RESERVA TU PS2

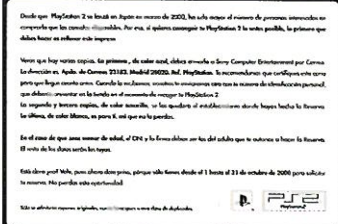
PODRÁS HACERLO EN CUALQUIER TIENDA DE PRODUCTOS PLAYSTATION

Ya puedes dormir tranquilo y dejar de tener pesadillas: no te vas a quedar sin tu PS2. Tampoco tendrás que guardar largas colas ni abrirte paso a codazos el día de su lanzamiento. Sony ha puesto en marcha un sistema de reservas para su nueva consola en la que participan todos los establecimientos que comercializan la gris, sus juegos y accesorios.

¿Que qué tienes que hacer? Al principio parece un poco complicadillo, pero es muy fácil. Te lo explicamos ahora mismo: estos establecimientos contarán a partir del 1 de octubre con los llamados formularios de solicitud de reserva, que están numerados. Cada uno de ellos consta de cuatro copias. Una vez rellenado, el establecimiento deberá sellártelo y entregarte dos copias. Una de ellas te la guardas tú y la otra deberás enviarla al Apartado de Correos 23183, Madrid 28020, indicando en el sobre la referencia PlayStation. Una vez comprobada la validez de los cupones recibidos, Sony te mandará una carta en la que te proporcionará un número de identificación personal y se te indicará el periódico de tirada nacional en el que debes comprobar el día en el que podrás recoger tu consola. La fecha de asignación para retirar la PS2 se establecerá por estricto orden de recepción de los cupones en el Apartado de Correos que te hemos indicado.

Una vez sepas el día en el que debes recoger tu máquina —¡qué día!— deberás ir a la tienda donde hiciste la reserva y mostrar tu carta con el Número de Identificación Personal junto a tu DNI y ¡podrás llevártela, por fin, a casa! Por cierto, que la fecha límite de recepción de las solicitudes de reservas es el 31 de octubre, así que no te duermas en los laureles. Si quieres consultar la lista del orden de reservas podrás hacerlo en el web oficial (www.playstation.es) y en el diario de tirada nacional que indique la carta que te enviará Sony. ■







Éste es el formulario de solicitud de reserva que deberás rellenar y enviar para asegurarte tu PS2

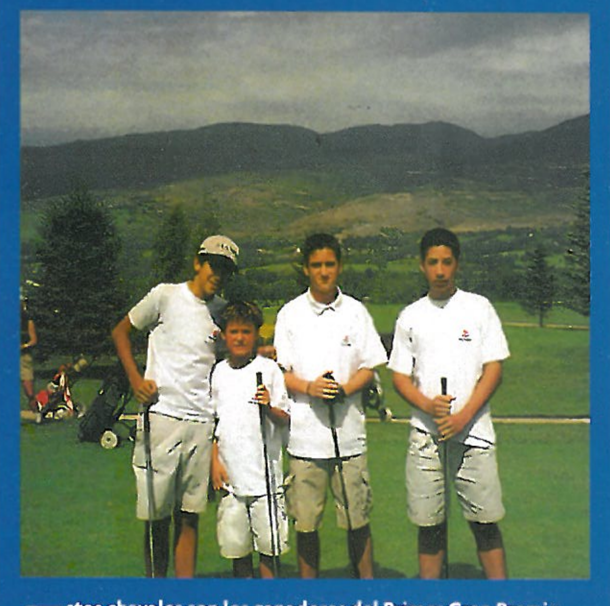
POR SÓLO 1995 PTAS. TENDRÁS UNA TARJETA BLAUGRANA

TARJETAS DE MEMORIA «CULÉS»

FLEXILINE LAS DISTRIBUIRÁ EN EXCLUSIVA

Los play-maníacos y, a la vez, barça-maníacos están de enhorabuena: desde la última semana de septiembre se encuentran a vuestra disposición en los establecimientos del sector, las tarjetas de memoria más «culés». Tienen la forma de la camiseta oficial del club y llevan serigrafiado el escudo de la entidad y el nombre de cuatro de los jugadores más emblemáticos del primer equipo: Rivaldo, Kluivert, Guardiola y Gerard. Las distribuye en exclusiva Flexiline y su precio es de 1.995 pesetas. ■





Estos chavales son los ganadores del Primer Gran Premio PlayStation de Golf Infantil que se celebró en el Club de Golf de Fontanals de Cerdanya (Girona), en el que participaron un total de 149 niños. David Esteve, del Club de Golf del Principado de Andorra, ganó, con 54 golpes, la categoría Infantil, Víctor Maurizot se alzó vencedor entre los cadetes, Iago Pineda ganó la de Alevines y Alex Rofes fue el mejor de los benjamines. ¡Tiembla, Tigger Woods! ■

GANADORES CONCURSO MEDIEVIL 2

1. Estefanía Torres
Burgos

2. Aythami Travieso Warneck
La Orotava (Gran Canaria)

3. Rut Mª Vacas
Valladolid

4. Oriol March Ledesma
Premià de Mar (Barcelona)

5. Sheila Domínguez Oliva
Sta. Perpètua de la Mogoda (Barcelona)

6. Sara Bueno Font
Salt (Girona)

7. Juan Francisco Rubio Ortuño
Yecla (Murcia)

8. Javier Ucles Albadalejo
Callosa d'en Sarrià (Alicante)

9. Cristina Domenech Girao
Cazoña (Santander)

10. Beatriz de la Obra Socorro
Telde (Gran Canaria)

11. Daniel Gabarró Aznar
Tàrrega (Lleida)

12. Mª Ángeles Devesa Blanco
Valencia

13. Jaime Cordón Scharfhausen
Galapagar (Madrid)

14. Hegoi Gaztelurrutia López
Leioa (Bizkaia)

15. Ruth García Berzal
Madrid

16. Quique Berga Colera
Valencia

17. Pedro José Escalinas Montes
Fuenlabrada (Madrid)

18. Aitor Gallastegi
Erandio (Bizakia)

19. Lucía González González
Navatejera (León)

20. Iván Panisello Ródenas
Barcelona

21. Mª Jesús Sánchez García
Zaragoza

22. Marc Bermúdez Roca
Ódena (Barcelona)

23. Yovana Martínez Fernández
El Entrego (Asturias)

24. Jaime Colino Santos
Astorga (León)

25. Mercedes Vidal
Madrid

26. Francisco Javier Molero Muñoz
Pineda de Mar (Barcelona)

27. Jordi Cazorla Salvador
Terrasa (Barcelona)

28. Susana Galdón López
Tàrrega (Lleida)

29. Cesar González Berrocal
Madrid

30. German Desvaux Gutiérrez
Castejón (Navarra)

31. Belén Manso Sanmauro
Salamanca

32. Francisco Fossati Roldán
Ceuta

33. Sabrina Carla Agad Sánchez
Agost (Alicante)

34. Bernardo Puertollano Carril
Torrejón de Ardoz (Madrid)

35. Samir Farsi Sebaste
Daimiel (Ciudad Real)

36. Abel
Cerdanyola (Barcelona)

37. Josep F. Ruiz González
Sant Adrià del Besós (Barcelona)

38. Mikel González Etxepare
Rentería (Guipúzcoa)

39. Atticus González Marqueta
Zaragoza

40. Álvaro Araujo Álvarez
Madrid

NUEVO JUEGO DE LUCHA

MAMPORROS A DISCRECIÓN

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP CALIENTA MOTORES (Y PUÑOS)

Siguiendo la estela del éxito fulgurante de *WWF Smack Down*, la manía por los juegos de lucha parece destinada a multiplicarse con el anuncio del lanzamiento de *Ultimate Fighting Championship*, de Crave, para PlayStation.

Esta última entrega está basada en el deporte combativo uno contra uno que se conoce con el mismo nombre, en que los luchadores compiten en un ring octogonal rodeado por una tela metálica. El deporte se creó para satisfacer a las audiencias del famoso *PPV* (pago por visión) estadounidenses y ha demostrado ser enormemente popular. Desde sus comienzos en 1993, ha ido evolucionando con el objetivo de convertirse en la Olimpiada de la lucha con artes marciales.

A los competidores no se les permite morder o cebarse en las articulaciones y puntos de presión, pero pueden recurrir a cualquier forma de arte marcial o técnica de boxeo para conseguir vencer a su oponente. En el juego, los jugadores podrán elegir entre uno de los 34 estilos de lucha, incluidos el *jiu-jitsu*, el *kickboxing* o la lucha libre. Al igual que en el boxeo, conseguirás la victoria dejando fuera de combate a tu rival, aunque siempre puedes obligar a tu contrincante a rendirse mediante la sumisión.

En un intento por crear un entorno realista, el fabricante Opus ha incluido presentadores de televisión de verdad y ha utilizado técnicas faciales que permiten que tu personaje reaccione según la acción y muestre sufrimiento, rabia, felicidad e incluso muecas de dolor. Además, tendrás que competir como uno de los 22 luchadores de carne y hueso, como Frank Shamrock y Chuck Liddell. Los jugadores pueden ir preparándose para uno de los títulos más sangrientos de la historia, ya que las batallas *UFC* son famosas por su brutalidad y porque pocos luchadores salen del ring sin rasguño alguno.

Para enterarte un poco más de qué va todo esto de los combates *UFC*, puedes visitar la página web del organismo rector en www.seg.com y echarle una ojeada a los perfiles de los luchadores, a la historia escrita y a los vídeos de acción. Está previsto que el juego llegue dando mamporros en noviembre.



En los combates UFC, la lucha se lleva a cabo en una especie de jaula. Lejos de los argumentos de risa de WWF, en UFC se ven artes marciales serias, pero eso no significa que el juego no vaya a ser divertidísimo

¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

11. A Sangre Fría

«La Guerra Fría ha vuelto. Y estamos perdiendo»
Dirigida por: **Michael Apted**

EL ARGUMENTO:

El agente especial de MI6 John Cord es enviado a la antigua república soviética del Volgia para seguir el rastro de un espía americano desaparecido. El desventurado espía estaba investigando unas informaciones acerca de un nuevo supercompuesto más poderoso que el uranio y que se encuentra únicamente en las minas de dicha república. Con la ayuda de un ruso amigable y un científico de la propia organización, Cord se asocia con un agente chino de idénticas intenciones. Pero es capturado y torturado por el loco dictador de Volgia, Dimitri Nagarov...

EL GANCHO:

Sería una película de James Bond... estoo, sin James Bond.

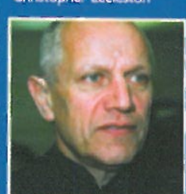
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Luz verde. James Bond es una predecible serie y lo único decente que produce la mustia y acomplejada industria cinematográfica británica. Lo que necesitan es un *thriller* de espías más oscuro, recalcitrante e inteligente, con un héroe más humano. Menos heroicidades y más argumentos. Narrando la historia a base de *flashbacks* mientras torturan a Cord (como en el juego) se conseguiría esa enigmática atmósfera tipo *Sospechosos Habituales*. Y si a los ejecutivos fuma-Habanos de Hollywood no les gusta la idea, siempre pueden ir y plantearlo en forma de culebrón venezolano. Como mínimo, ¿no?


¿Caro? ¿Exagerado? *¿A sangre fría?* Humm, esto me suena...

EL REPARTO


▲ John Cord, el héroe: Christopher Eccleston


▲ Dimitri Nagarov, el malvado dictador: Steven Berkoff


▲ El estresado científico de la organización: John Hurt


▲ Chi-King Cheung, la sensual agente china: Michelle Yeo


▲ El ruso amigable: Brian Blessed

SE PUBLICARÁN EL MISMO DÍA DEL LANZAMIENTO DE PS2

ACCLAIM DARÁ LA BIENVENIDA A PS2 CON SIETE JUEGOS

LA COMPAÑÍA HA INCLUIDO NUEVOS TÍTULOS EN SU CATÁLOGO ECONÓMICO



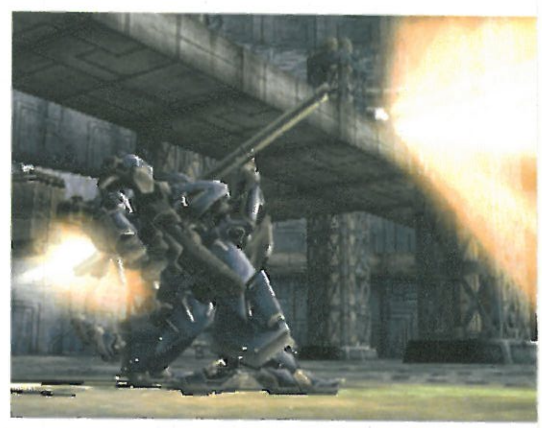
El lanzamiento de PS2 en Europa es, seguramente, el acontecimiento más esperado por jugadores, prensa especializada, desarrolladores, distribuidores, comercio del sector, etc.

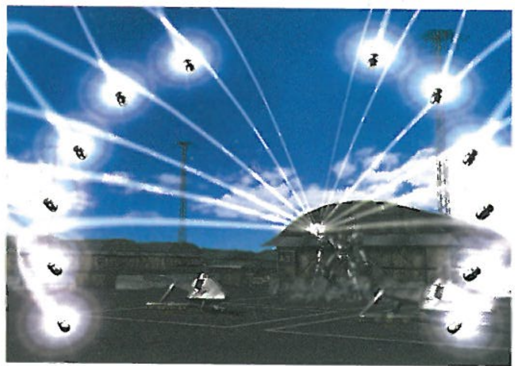
Mientras llega ese ansiado momento, unos nos comemos las yemas de los dedos, porque ya hemos terminado con las uñas, y otros se afanan dando los últimos toques a los juegos que acompañarán a PS2 en su lanzamiento. Es el caso de Acclaim, que publicará el mismo día del nacimiento de la nueva consola de Sony —el 24 de noviembre— siete títulos. Se trata de *RC Revenge*, *Jet Lon GP*, *Bust a Move 4*, *Armored Core 2*, *Evergrace*, *Eternal Ring* y *Dinasty Warriors 2*.

RC Revenge lleva las carreras de cochecitos teledirigidos a PS2, *Jet Lon GP* hace lo propio pero con vehículos futuristas, *Bust a Move 4* es la secuela para la nueva consola de Sony de la famosa saga de los puzzles de burbujas de colores, *Dinasty Warriors 2* es un título de lucha de estética manga en el que podrás elegir entre 28 personajes distintos, *Eternal Ring* es un JDR en tiempo real en 3D, *Armored Core 2* reencarna en PS2 la serie *shoot* que Acclaim inició en PSX y *Evergrace* es otro JDR, cuya principal novedad es ofrecer las historias paralelas de los dos personajes principales y jugables. Además, la compañía ha comenzado el desarrollo para PS2 de una nueva aventura de *Shadow Man* —que se publicará a principios del año que viene— de *Big Wave Surfing*, un juego de surf que contará, en versión virtual, con el campeón Sunny García y que estará en las estanterías de las tiendas en la primavera del 2001, y de *All-Star Baseball 2002*.

Dejando de lado a la bestia negra y regresando al mundo de nuestra querida gris —pobre, con tanto hablar de PS2 se va a poner celosa—, te contamos que Acclaim ha incluido en su línea económica «Pocket Price», hasta ahora exclusiva para PC, cinco títulos para PSX que se venden desde el mes de septiembre a 1.990 pesetas. Se trata de *Ski Air Mix*, *Sanvein*, *Chris Kamara'Street Soccer*, *Las Vegas Casino* y *Sports Superbike*.







Ahora coge el timón. ¿Quieres navegar un poquito? Pues venga, pon rumbo a los web dedicados en exclusiva a los últimos lanzamientos de Acclaim. Te damos las coordenadas:

RC Revenge
www.acclaim.com/games/rcrevenge/index.html *Turok 3*
www.turok.com/turok3/index.html
Dave Mirra Freestyle BMX
www.acclaimsports.com/freestylebmx/index.html
ECW Anarchy Rules
www.anarchyrulz.com
Front Mission 3
www.frontmission3.com
Vagrant Story
www.vagrantstory-europe.com ¡en castellano!
Square Europe
www.square-europe.com ¡en castellano!
Parasite Eve 2
www.parasite-eve2.com.

Registrándote en esta página, que también está en castellano, conseguirás un sugerente calendario con la protagonista del juego —*Aya Brea*— que podrás utilizar como salvapantallas. Además, participarás en el sorteo de una Psone y de una colección de los mejores títulos de Square.

LLEGA ESTE OTOÑO A PLAYSTATION® Y GAME BOY COLOR®

X-MEN MUTANT ACADEMY



"EXCELENTE.... LA JUGABILIDAD PARECE PREPARADA PARA PROVEER LA CLÁSICA SENSACIÓN DE UN CLÁSICO DE LA LUCHA, COMPLETADO CON MOVIMIENTOS ESPECIALES, ARMAS, COMBATES AÉREOS Y NIVELES INTERACTIVOS." PSW



POR PRIMERA VEZ LOS X-MEN HAN SIDO REPRESENTADOS EN UN JUEGO DE LUCHA EN 3-D



MÚLTIPLES MODOS DE JUEGO: ENTRENAMIENTO ACADEMIA, ARCADE Y VERSUS.



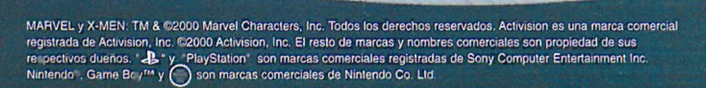
ESCOGE A TU PERSONAJE X-MEN FAVORITO.





ACTIVISION
www.activision.com

MARVEL
www.marvel.com









www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

GANADORES CONCURSO COLIN McRAE 2.0

PREMIO: Un juego promocional de *Colin McRae 2.0* y una mochila

1. Adrián Vázquez
Logroño

2. Oscar Samuel Pérez Pérez
San Andrés y Sauces
(Tenerife)

3. Esteban Díaz Flores
Quintanar de la Orden
(Toledo)

4. Germán García Naveda
Vejer de la Frontera (Cádiz)

5. Juan Pedro Díaz Tejera
Marzagán (Las Palmas)

6. David Iráculis Moreira
Moreda de Aller (Asturias)

7. Abel Martínez Fernández
El Entrego (Asturias)

8. Sergio Álvarez de la Cal
Ponferrada (León)

9. Miguel Ángel Fernández Vázquez
Basauri (Vizcaya)

10. Francisco Javier Araque
La Solana (Ciudad Real)

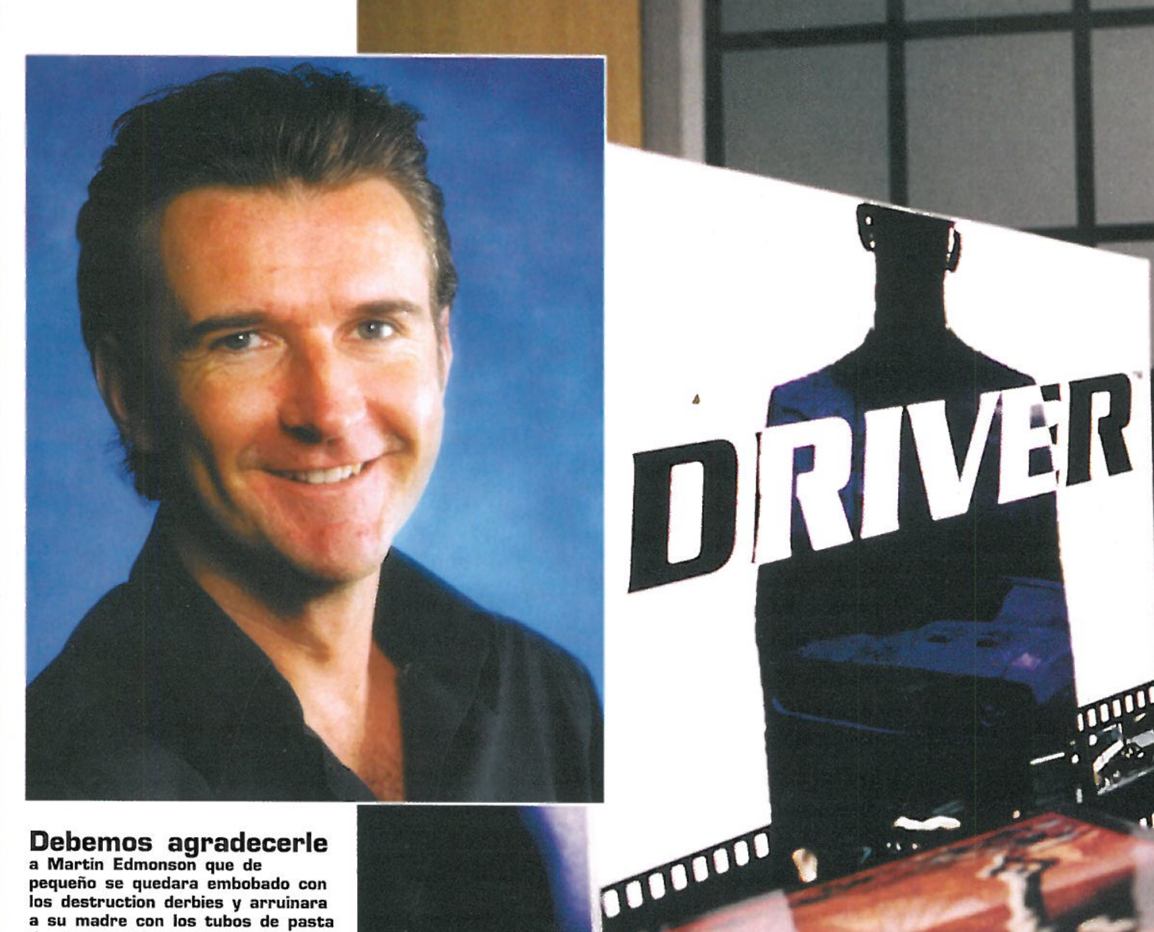
11. Andrés Almena Romero
Móstoles (Madrid)

12. Antonio Villar Prieto
Sagunto (Valencia)

13. José María Sánchez Fernández
Albacete

14. Jordi Prades Llorens
Badalona (Barcelona)

15. Joaquín Giménez Medina
L'Hospitalet de Llobregat
(Barcelona)



Debemos agradecerle a Martin Edmonson que de pequeño se quedara embobado con los destruction derbies y arruinara a su madre con los tubos de pasta de dientes. Sin él, ***Driver*** no sería como es

ENTREVISTA CON EL DESARROLLADOR

MARTIN EDMONDSON

CONOCEMOS AL HOMBRE QUE SE ESCONDE TRAS EL VOLANTE DE *DRIVER 2*

Martin Edmondson es un hombre feliz. Como director general de Reflections, ha presenciado cómo Driver vendía el suficiente número de copias para pasar a Platinum y contempla, complacido, cómo la secuela mejora día a día. *PSMag* lo persiguió hasta las oficinas centrales de Reflections en Newcastle...

PSMag: ¿De dónde viene esa fascinación por dejar convertido en chatarra a todo coche rodante?

M.E.: [Risas] Cuando tenía siete años, iba a los *destruction derbies* (carreras en que los coches quedan destrozados) con mi padre y con mi hermano. Los coches acababan hechos pedazos y, cuando la carrera terminaba, se quedaban allí tirados echando humo. Yo bajaba a la pista y me sentaba a observar ese tipo de cosas.

PSMag: ¿Y qué buscaba?

M.E.: Me fijaba en cómo se arrugaba el metal y en cómo el motor se desplazaba hacia adelante. Luego empecé a ver series como *Bullit* o *El sheriff chiflado* en que aparecían carreras, persecuciones y más golpes. No me perdía ni un capítulo de *El sheriff chiflado*. Cuando se inventaron los vídeos, me grababa los episodios y me dedicaba a ver los trozos donde había choques o la parte en que aterriza el General Lee. Cuando era más pequeño y los tubos de pasta de dientes eran de metal, mi madre iba a hacer la compra y volvía con 20. Yo los sacaba del envoltorio y me hacía mi propio *destruction derby* con los tubos.

PSMag: El metal deformado tiene algo irresistible...

M.E.: Es precioso ver cómo algo reacciona y sigue teniendo buen aspecto. Si te pasabas el día tragándote ese tipo de películas, terminabas por hacerte una idea del aspecto y el tacto de las cosas. En ocasiones, los juegos de ordenador no te aportan eso, especialmente los juegos arcade. Se trata de la fascinación que encierra el hecho de conseguir ese detalle que luego la gente aprecia. Un ejemplo perfecto son los tapacubos, que se les caen a los coches en *Driver*. ¿Por qué nos pasamos dos semanas programándolo? Porque luego la gente se da cuenta de que, como en *Starsky y Hutch*, los tapacubos se caían. Era algo que debía estar presente en el juego.

PSMag: ¿Qué otros juegos prestan la misma atención al detalle?

«Me fijaba en cómo se arrugaba el metal y el motor se desplazaba hacia adelante»



«Nos fascina conseguir ese nivel de detalle que luego la gente aprecia»

M.E.: Algunos juegos han conseguido una conducción agradable y suave, como en *Colin McRae Rally*. Algunos de los juegos que se avecinan tienen buen aspecto en general, pero no hay muchos que contengan esa dedicación fanática por el detalle. Los otros desarrolladores tienen sus manías. Yo estoy obsesionado con la sutileza del movimiento del coche y de los daños.

***PSMag*:** ¿Hasta qué punto *Driver 2* es una historia con un argumento lineal o más bien un mundo en el que dedicarse a conducir sin más?

M.E.: Hay que ponerse límites, porque todo lo que hacemos supone dedicarle tiempo. Cuanto más abierto lo hagas, más tardas en programar y más difícil resulta probarlo. Probablemente, hay un montón de fallos en *Driver* que nadie ha visto nunca, y seguro que incluso en *Driver 2* también los hay, puesto que es mucho más abierto. Fíjate en elementos como los peatones que aparecen en *Driver 2*: nos pasamos cierto tiempo trabajando con ellos, pero no tienen una función específica en el juego. Se trata de ese tipo de cosas con que me gusta juguetear.

***PSMag*:** Se ha criticado a juegos como *Driver* y *Metal Gear* porque se acaban enseguida.

M.E.: No nos olvidemos del valor implícito de volver al juego una y otra vez. Algunos juegos no contienen ese valor, porque nunca se te ocurriría ponerte a jugar de nuevo. En un juego como *Driver* creo que sí está presente, porque ir zumbando por ahí en un coche con la poli pisándote los talones resulta divertido. Nunca será igual que las primeras horas, pero contiene el valor de repetición de juego. Si lo comparas con una película, te das cuenta que en un filme ese valor se pierde. Puedes verla una vez o dos, y luego tienes que esperar un montón de tiempo para verla de nuevo. Parece que hemos establecido un nuevo principio según el cual, un juego que no tenga 50 o 100 horas de jugabilidad no vale su precio. En un juego es primordial que vuelvas y explores. Yo preferiría jugar a *Metal Gear* 12 horas que 100 horas a muchos otros juegos.

***PSMag*:** Hablemos de PlayStation2. Se ha avanzado mucho en las posibilidades de jugar en línea y en las capacidades multijugador.

M.E.: Es más fácil que el desarrollo en línea funcione mejor en unos juegos que en otros: es imprescindible tener este principio en mente cuando se crea un juego. Algunos juegos cojean en el aspecto multijugador. ¿Creéis en serio que una versión multijugador de *Driver* funcionaría? ¿Cómo convencer a un montón de gente que se dedique a conducir por ahí legalmente mientras unos pocos se divierten de lo lindo? Creo que, en pleno apogeo de los juegos en línea, seguirán apareciendo juegos para un jugador. Hay un montón de posibilidades en este aspecto, pero no para *Driver*.

***PSMag*:** ¿Qué estará haciendo Reflections dentro de cinco años?

M.E.: Con suerte, trabajando en el desarrollo de consolas de última generación y haciendo las cosas de forma diferente es decir, exprimiendo más que nadie el jugo del hardware. ■

LOADING



Ana Cris Gilaberte es la directora de la edición española de *PlayStation Power*

FORUM PLAYSTATION

EL PATITO FEO

Algo se cuece en el mundo de los videojuegos. La reciente feria de la ECTS se celebró en Londres con las grandes ausencias de Electronic Arts, Infogrames y Acclaim. Algunas compañías simplemente no comparecieron, otras hicieron la feria/guerra por su lado y nos mostraron sus últimas novedades fuera del recinto del certamen y otras estuvieron presentes a través de las empresas desarrolladoras/editoras con las que trabajan. ¿Qué está pasando?

Cuando se preparan para salir a escena varias plataformas de última generación (PlayStation2, X-Box, Nintendo Game Cube...) no nos parece que sea el momento más adecuado para dejar de asistir a una feria que se autodefine como la muestra europea, por detrás de la japonesa Tokyo Game Show y de la estadounidense E3. Cada vez más, los medios de comunicación no especializados y la sociedad, en general, están dando la importancia que se merece al sector que nos ocupa, lejos del sensacionalismo y de la incomprensión de los primeros momentos. La PlayStation original ha vendido la friolera de 70 millones de unidades (que se dice pronto) en todo el mundo. Entonces, ¿por qué las propias compañías de software no se vuelcan en convertir estos salones de videojuegos —estas fábricas de sueños para muchos fans— en escaparates de sus títulos y plataformas de reconocimiento como un tipo de ocio habitual y cada vez más común?

En nuestro país, todavía no ha llegado la sangre al río y cada vez hay más ferias que incluyen los videojuegos entre sus productos, aunque no se les de la importancia que deberían. Además de Expocómic Expogames, el Salón del Manga y del Videojuego y la presente edición de Sonimag (en la cual sólo Sony ha confirmado su asistencia), a finales de octubre se celebra la primera edición de Barcelona Videojuego 2000, entre cuyos objetivos está el de convertirse en feria de referencia en Europa. Y no podemos finalizar esta enumeración sin nombrar el SIMO (del 7 al 12 de noviembre), que este año montará una carpa para videojuegos en el interior del recinto aunque fuera de los pabellones. Debemos, pues, desde estas líneas animar a la industria, así como a las empresas organizadoras de estas ferias para que además de asistir y de incluir los videojuegos entre sus productos, les reserven el lugar que se merecen y no los dejen en un espacio reducido y apartado como si del patito feo se tratase, ya que cuando se trata de beneficios, bien que se convierten en cisne. ■

EL ACUERDO SE ANUNCIÓ EN EL CIRCUITO VALENCIANO DE CHESTE

CRIVILLÉ SERÁ LA IMAGEN EN ESPAÑA DE *MOTO RACER WORLD TOUR*

EL CAMPEÓN MUNDIAL EN 500 C.C. ALABA EL REALISMO DEL SIMULADOR

Qué mejor momento para presentar un juego de carreras de motos que un gran premio puntuable para el campeonato mundial de motociclismo? Eso mismo debió de pensar Sony España, que aprovechó el Gran Premio de la Comunidad Valenciana que tuvo lugar los días 16 y 17 de septiembre en el Circuito Ricardo Tormo para presentar *Moto Racer World Tour*.

El campeón del mundo en 500 c.c., Alex Crivillé, que ha firmado un acuerdo con Sony para la cesión de sus derechos de imagen con relación al título, participó en la rueda de prensa, no sin antes «subirse» a una moto virtual y «correr» durante unos minutos en una de las PSX que Sony había instalado en la sala VIP número 26. Crivillé manifestó sentirse «muy contento de estar vinculado a PlayStation a través de este título, que es un simulador único». El piloto destacó el «increíble realismo» del juego y reconoció que «aún tengo que jugar un poco más para controlarlo del todo.» A pesar de las caídas que sufrió el Crivillé virtual, éste aconsejó «la moto virtual a la real, que es algo más peligrosa». Las siete modalidades de motociclismo que incluye *Moto Racer* fueron también uno de los aspectos que destacó el campeón del mundo. «Las sensaciones que experimentas —dijo— eligiendo una u otra opción son muy diferentes, tal y como ocurre en la vida real.» *Moto Racer*, además, es el primer videojuego que incluye la modalidad de trial. Crivillé también resaltó «la precisión con la que se han reflejado los circuitos reales. Conozco muchos de los que aparecen en el juego y todos los detalles están muy cuidados». El título incluye, entre las diferentes modalidades, un total de once circuitos reales muy conseguidos.







El director de desarrollo de *Moto Racer*, Bertrand Gibert, que también estuvo en el circuito de Cheste, explicó a *PlayStation Magazine* que un equipo de siete personas se desplazaba a esos circuitos —desde Japón a Australia— para fotografiar todos y cada uno de los detalles. Además, un coche con ocho cámaras instaladas en su exterior recorría las pistas grabando absolutamente todo. «Las fotografías, las imágenes grabadas en DVD y los planos de los circuitos se pasaban luego a los diseñadores gráficos para que plasmaran posible el circuito real», señaló Gibert. Un total de 20 personas de los estudios Delphine han intervenido, durante 18 meses, en el desarrollo de *Moto Racer World Tour*. De momento ya ha tomado posiciones en la parrilla de salida y se prepara para llegar el primero a la meta.

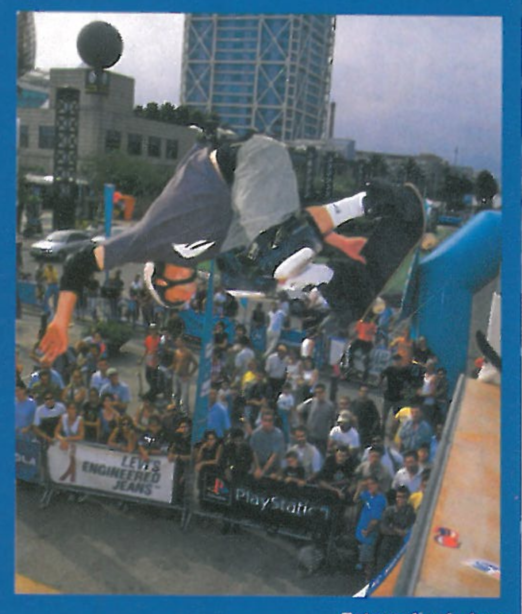
SKATESOUNDS TOUR 2000: MÚSICA, DEPORTE Y VIDEOJUEGOS JUNTOS EN EL MISMO LUGAR

El Puerto Olímpico de Barcelona fue testigo los días 16 y 17 de septiembre de la primera edición del SkateSounds Tour 2000, un evento innovador en el que se unen los deportes radicales representados por el *skate*, la música *techno* y las competiciones de videojuegos en pantallas gigantes. Los afortunados que se acercaron hasta el Puerto Olímpico pudieron disfrutar de las piruetas de los mejores especialistas, españoles y extranjeros, en la modalidad de *Half Pipe*. Entre los *half pipers* se encontraban Ibón Mariño, Emilio Arnanz y el subcampeón del mundo, Terence Bougdour. La *llamada Half Pipe* es una rampa bi-cóncava (medio tubo) de más de cinco metros de alto en la que los buenos *skaters* de esta modalidad pueden llegar a alcanzar —redoble de tambores— los siete metros de altura sobre el suelo. Además de «babear» ante las acrobacias de estos *sUperskaters*, los aficionados a este deporte pudieron probar suerte en un circuito de calle para profesionales y aprender útiles trucos con los mejores profesores de esta modalidad: Jaime Fontecilla y Javier Sarmiento.

Mientras, en la Skate Pro Zone se celebraban competiciones de videojuegos, sorteos, etc. Y como colofón, las actuaciones de discjockeys como Christian Varela que, además, actuaron como jurado de la primera edición del SkateSounds



DJ'S Contest. Si para no darte golpes contra las paredes por no haber asistido a tal fiesta quieres pensar que los asistentes se debieron aburrir como ostras, allá tú. Pero si quieres una segunda oportunidad, toma nota: el SkateSounds Tour 2000 estará en Madrid los días 14 y 15 de octubre en la Plaza de Felipe II.



Fotografía: A. Arce


Koudelka,
no sólo los
hombres caen
a sus pies
COMPLETAMENTE TRADUCIDO
Y DOBLADO AL CASTELLANO
DISPONIBLE:
A PARTIR DEL 29 DE SEPTIEMBRE
Copyright 2000 SACNOTH / SNK - All rights reserved - Distributed by Infogrames Europe authorised licensee. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Todos los logos, sociedades o productos nombrados son marcas comerciales o marcas registradas por sus respectivos dueños.
KOUDELKA
PAL
INFOGRAMES
SNK
PlayStation
www.koudelka-game.com
¡EL MÁS ATRACTIVO RPG DE TERROR GÓTICO!


CONCURSO



PAL

WipEout 3
special edition



PlayStation®

711719179023

Es *WipEout*, la mejor serie de carreras futuristas para PlayStation y, encima, es una edición especial. ¿Necesitas más argumentos? Quizá te sirva de algo recordar la puntuación que obtuvo en la *review* que publicamos en el número 43: un 10. No debe de ser muy malo, ¿verdad?
No pierdas ni un segundo más, contesta correctamente a la pregunta que te formulamos y escríbenos. Una joya te está esperando.





La pregunta

¿Qué compañía ha desarrollado *WipEout Special Edition* y los anteriores títulos de la saga?

1. Psygnosis
2. Sony
3. Revolution

El premio

Un juego promocional de *WipEout Special Edition* para cada uno de los 50 ganadores

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *WipEout Special Edition*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.







Otra licencia de Fórmula Uno hace temblar las estanterías de las tiendas. Eidos Interactive pone un título al más puro estilo *Gran Turismo* en la parrilla de salida

LICENCIA F1

CAMBIO DE FÓRMULA

ABRÓCHATE BIEN EL CINTURÓN EN *F1 WORLD GRAND PRIX 2000*

Conscientes de que la última cosecha de juegos de Fórmula Uno no progresa ni a tiros, Eidos Interactive ha anunciado el lanzamiento de *F1 World Grand Prix 2000*, un simulador de carreras que contará con una prueba al más puro estilo *Gran Turismo* para ganarse el derecho a conducir un coche de F1.

En el Modo Grand Prix, una buena posición en la línea de meta hace que te embolses un dinerito, dinerito que le vendrá de primera a tu equipo para gastárselo en investigación y desarrollo para mejorar tu coche. Un buen rendimiento y mejoras constantes en los tiempos de cada vuelta se verán recompensados en forma de lucrativos contratos provenientes de equipos mayores y mejores, como Ferrari, para conducir uno de sus coches en la temporada siguiente.

Durante la carrera, los choques irán estropeando tu coche, de modo que la conducción temeraria y descuidada puede terminar traduciéndose en la pérdida una rueda o de cualquier otra parte de la carrocería antes de una tonta parada obligada. El juego también incluirá un Modo arcade que te permitirá competir con McLaren, Ferrari y el resto de equipos de primera. Los conductores con tendencia a pegársela estarán más protegidos ya que en este modo los coches son prácticamente indestructibles.

El hecho de acceder a una licencia F1 le da al fabricante Eutechnyx (*Le Mans 24 Hours*) el derecho de incluir los equipos y pistas actuales de la temporada 2000 (incluido Indianápolis) pero no a los pilotos. ¿Algún Michel Shoomacker suelto por ahí? Parece ser que el juego no incluirá las voces de los comentaristas más famosos desgañitándose mientras gritan tu nombre después de una victoria, pero podrás disfrutar de unos gráficos al más puro estilo televisivo para presentar los datos y los resultados en pantalla. También tendrás que prepararte estrategias en los boxes y estar al tanto de factores impredecibles como el desgaste de los neumáticos y los reventones.

Prepárate para darte unas vueltas de infarto con *F1 World Grand Prix 2000* a finales de año. ■



Gaizka Mendieta será la nueva imagen del primer *FIFA* para PS2, el *FIFA 2001*. El jugador del Valencia, elegido por la UEFA mejor centrocampista de la pasada Liga de Campeones, no sólo será el *rostro* del título de EA Sports sino que, además, ha sido uno de los seis futbolistas de renombre mundial que han servido de modelos para la captura de movimientos. Completaban «el equipo» *FIFA 2001* el inglés Paul Scholes, el francés Thierry Henry, el israelí Gershon, el holandés Davids y el checo Kuka. La equipación del «dream team» es un mono negro de lycra y velcro en el que se fijan estratégicamente más de 40 puntos reflectantes cuya luz es captada por 10 cámaras infrarrojas. Los movimientos de los jugadores pasan de esta manera a un esqueleto virtual al que luego se le aplicarán volúmenes y texturas, convirtiéndose en las versiones virtuales de los futbolistas de carne y hueso. Por cierto, que hay quien dice que hay gafe en esto de ser «chico» *FIFA*: Raúl no tuvo uno de sus mejores años en el 98, Morientes se lesionó en el 99 –también es cierto que no hay año que no se lesione- y la reciente lesión sufrida por Guardiola le mantendrá en el banquillo unos cuantos meses. Menos mal que Mendieta no debe ser supersticioso. ■

DE LA MANO DE UBI SOFT...

BATMAN, UN HÉROE EN PSX

EL HOMBRE-MURCIÉLAGO PROTAGONIZARÁ TRES JUEGOS



La película de dibujos animados *Batman of the Future: Return of The Joker*, que sólo saldrá en vídeo y que estará disponible en Europa en mayo de 2001, tendrá su versión en videojuego gracias a Ubi Soft, que lo lanzará a finales del mes de noviembre de este año.

El argumento será muy parecido al de la película: diferentes villanos tienen atemorizada a la ciudad de Gotham y el hombre-murciélago deberá enfrentarse a ellos para devolver la paz a las calles de su municipio. Además de sus habilidades, Batman contará con nuevos artilugios de alta tecnología para culminar con éxito su misión. Ubi Soft ha apuntado que el juego —dotado de mucha acción al estilo ninja— está especialmente dirigido a jugadores de entre 4 y 8 años, que serán trasladados al ambiente futurista de la ciudad de Gotham en el siglo XXI. Éste no será el único título basado en Batman ya que Ubi Soft lanzará en un futuro *Batman: Gotham City Racer* y *Batman: Chaos in Gotham*.

La compañía francesa ha anunciado otras novedades, como el nuevo precio del clásico *Rayman*, que ahora te costará 2.495 pesetas, y la adquisición por parte de la compañía francesa de la norteamericana Red Storm Entertainment, editora de éxitos como *Tom Clancy's Rainbow Six*. Con esta compra Ubi Soft da un paso más en su programa de expansión, estrategia que inició en mayo de este año con la compra de Sinister Games (EE.UU.) y de Grolier Interactive (Reino Unido). ■



Este es el Porsche 911 GT3 Cup de «El equipo PlayStation» con el que Víctor Fernández y su nuevo compañero de equipo, Javier Mora, ganaron la cuarta prueba del Campeonato de España de Gran Turismo GTB, que se celebró los días 9 y 10 de septiembre en el Circuito del Jarama (Madrid). Fue el tercer triunfo del piloto de PlayStation en el campeonato, cuya quinta prueba tendrá lugar los días 14 y 15 de este mes en el circuito de Jerez de la Frontera. Estos impresionantes coches tienen motores de hasta 600 caballos de potencia y superan los 240 km/h. ■





¡Pánico! **En esta prueba de *Crash Bash*, los cuatro jugadores montan osos polares por una plataforma helada que se balancea sin cesar. ¡Ganará el que no se despeñe!**

OTRO JUEGO DE DIVERSIÓN ASEGURADA

CRASH BASH

CRASH BANDICOOT REGRESA CON UN NOVÍSIMO JUEGO DE BATALLA

Sony, en contra de todas las expectativas, está manos a la obra con otro título de *Crash Bandicoot* que (¡oh sorpresa!) no es un plataformas en 3D. En lugar de eso, *Crash Bash* contará con ocho personajes, incluidos Crash, Coco, Dingodile y Tiny, en un juego de contiendas ambientado en diferentes campos de batalla.

En una lucha por decidir si el destino del mundo recae en manos de las fuerzas del bien o del mal, Aku Aku y Uka Uka, en *Crash Bash* un máximo de cuatro jugadores competirán los unos contra los otros en unas 30 pruebas de habilidad.

Las más de 30 pruebas de *Crash Bash* son pequeños juegos arcade monísimos (ya sean batallas cara a cara o competiciones que ponen a prueba tus reflejos) que enfrentan a cuatro personajes Crash. La enorme variedad de pruebas lleva a Crash y compañía a todo tipo de situaciones, desde ponerse al volante de vehículos y montar animales hasta resolver puzzles, sin dejar de recurrir a su selección clásica de saltos, carreras, golpes, volteretas, disparos y (suspiro) lanzamientos. Es cierto que todo el mundo piensa que se trata de la respuesta de Sony a la serie *Mario Party*, de N64, aunque lo que sí podemos asegurar es que *Crash Bash* promete ser un enfrentamiento arcade la mar de divertido enfocado a reunir a tanta gente como sea posible alrededor de una Play.

Ve preparando unos refrescos, unas cuantas bolsas de ganchitos y un par de pizzas para celebrar por todo lo alto su llegada en noviembre. ■

RETRO LIMBO

ÉSTE ES UNO DE ESOS JUEGOS QUE NO DEJAN INDIFERENTE A NADIE. MUCHOS LO ODIAN, OTROS MUCHOS LO ADORAN... PERO A NADIE LE PARECE «REGULAR».

POR QUÉ ME GUSTA *APOCALYPSE*

Acción trepidante a toda velocidad por escenarios preciosos y super detallados. ¡Controlas a nada menos que Bruce Willis! Munición infinita, potenciadores que dan miedo, enemigos la mar de listos (cuando quieren), plataformas geniales, unos efectos de luz de auténtico lujo... ¡Lo tiene todo! Se acaba un poco pronto y algunos jefes son demasiado difíciles, es verdad, pero como *shooter* no tiene precio. Quizás resulta algo complicado al principio, por su control estilo *Robotron*, pero eso es sólo cuestión de un par de partidas. Cuando consigues que el personaje haga lo que tú quieres y empiezas a jugar de verdad, te lo pasas de miedo. ¡Nunca el uso de los interruptores en un juego había sido tan inteligente! Me encanta. Y con comentarios del propio Bruce, nada menos.

Carlos Robles



POR QUÉ DETESTO *APOCALYPSE*

Confuso, absurdo, feo, simple... *Apocalypse* tiene casi todos los defectos existentes. Se tarda una eternidad en aprender a controlarlo y, cuando por fin lo consigues, tu pequeño Bruce muere a manos de un bicho sorpresa que no sabías que estaba ahí. Entonces, cuando ya lo sabes, vuelves a jugar. Y un poco más adelante, una plataforma se viene abajo sin avisar y vuelves a palmarla. Otra vez a jugar, saltando dicha plataforma, para ver cómo una mina oculta te hace saltar por los aires un poco después... A cualquier cosa le llaman jugabilidad.

Reconozco que, en un par de ocasiones, con un lanzallamas entre las manos y decenas de enemigos en pantalla incluso he sentido algo parecido a «pasarlo bien», pero se me ha pasado enseguida. ¡Te volverá loco! Aléjate de él tanto como puedas.

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Está claro, incluso Javier reconoce haberlo pasado bien con él. Lo que pasa es que nos cuesta reconocer que nos gusta un juego en el que disparar es casi lo único que hay que hacer...

LOADING



Carlos Robles, como siempre, llevando la contraria a los deseos del mundo.

CRíTICA DESTRUCTIVA

¿DU YU ESPIC INGLI?

Estudiar inglés está de moda. Pero no con libros, un aula con sillas y mesas, y profesores que sepan inglés y puedan enseñárselo a quienes no saben. Qué va. Eso pasó a la historia. Ahora lo que se lleva es «estudiar a distancia». Sí, esa gente que se anuncia en la tele destripando *Matrix*. En mi vida he visto una avalancha semejante de anuncios cutres. Siempre ha habido anuncios, y siempre algunos eran cutres, pero *¿tantos* y *tan* repugnantes? Nunca.

¿Y todo para qué? Para convencer al populacho de que aprenda inglés. A ver, pregunta: ¿hay alguien en este país que quiera estudiar inglés y no lo esté haciendo ya? Cuando uno quiere aprender algo, busca la manera de estudiarlo y ya está. Y desde luego, la mejor manera no es leerse cuatro panfletos de seis o diez páginas llenas de estupideces, sino libros de verdad. Y profesores de carne y hueso, en lugar de «teléfonos de consulta».

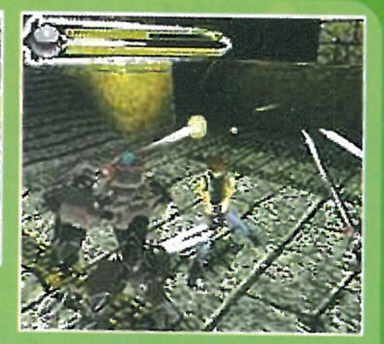
Pero qué demonios, nada como una consola para aprender inglés. Donde esté un juego de rol sin traducir, que se quite todo. Por desgracia, el porcentaje de juegos traducidos cada vez es mayor, lo que conlleva varios problemas: no aprendemos inglés, nos quedamos sin los comentarios originales —que siempre son mejores—, y tenemos que quitar el volumen al comentarista en castellano porque es insoportable. Escucha al de *F1 Championship Season 2000* para entender a qué me refiero. O mejor: presta atención al doblaje del primer *Syphon Filter*... Ni Chiquito de la Calzada habla de una forma tan ridícula como ese Logan...

En fin, reivindico: quiero juegos en inglés. Y si alguien quiere traducirlos, que lo haga en condiciones. Pero nada de hacerlo deprisa y corriendo, por favor, que a veces está casi más claro en inglés que en castellano... ■

PREVIEWS



Esa espada pesaría una tonelada si fuera de verdad. Debe ser de plástico



BLADE ARTS

ENIX

Como ya puso de manifiesto *Bushido Blade*, puede que el movimiento en 3D sea muy atractivo, pero no siempre es fácil de controlar. Muchos juegos de lucha 3D siguen recurriendo a una jugabilidad 2D pasada de moda, aunque realzada con la profundidad superficial de los gráficos poligonales.

Lo novedoso de *Blade Arts* estriba en que ya no se ciñe a la socorrida fórmula de siempre, sino que presenta un sistema para apuntar al enemigo muy eficaz que te permite centrarte en tu contrincante activando un mecanismo de seguimiento automático. Con tan sólo pulsar un botón podrás moverte en círculos alrededor del enemigo y acercarte o alejarte sin que te encuentres con el habitual problema de intentar colocarte en la dirección correcta. Sueltas el botón y vuelves a disfrutar de una libertad total de movimiento 3D. *Blade Arts* aparecerá en Japón este otoño y en Estados Unidos a finales de año.





En el juego completo podrás destrozar multitud de coches

TOP GEAR DARE DEVIL

KEMCO

Aunque es seguramente más conocido por su regular serie *Top Gear*, Kemco siempre ha sido un editor más importante en Japón que en Europa o Estados Unidos. Este último episodio podría ayudar a mejorar su perfil a través de PlayStation. De hecho, no cabe duda de que el juego parece haberse apuntado al estilo creado por *Metropolis Racer* y que ya estamos empezando a ver imitado en otros juegos.

Los circuitos urbanos brindan la oportunidad de darte una vuelta a toda velocidad por las calles de Nueva York, Londres, San Francisco y Tokio. Hay un cierto sentido del humor negro en el potencial de maniobras peligrosas de *Dare Devil*, cuya proporción entre realismo y fantasía queda a medio camino entre *Driver* y *Crazy Taxi*. Y con semejantes referencias a *The Italian Job*, más que evidentes en estas primeras imágenes que te ofrecemos aquí, sería trágico que no pudieras entrar a saco en un edificio.

Para evitar cargarte la suspensión de tu vehículo cuando bajes dando botes por una escalera, asegúrate de llevar puesto el cinturón.

ORIENT EXPRESS

¡FENÓMENO DE CULTO!

¡CUIDADO CON EL ROBOT!

SUPER ROBOT ASOLA TOKYO

Lo más seguro es que, aparte de en esta sección, no hayas oído hablar de este juego y tampoco es que se le vaya a prestar demasiada atención fuera de las sedes Web más especializadas. Con todo, nada más publicarse, *Super Robot Taisen Alpha*, de Banpresto, encabezó las listas japonesas con la espectacular cifra de 390.433 copias vendidas. Echa un vistazo a las imágenes de la derecha y tal vez empieces a preguntarte si tanta gente, después de todo, *puede* estar equivocada.

La serie *Super Robot Wars* tiene ya casi diez años, después de que debutara en la Game Boy en 1991. Desde entonces, ha aparecido en casi todas las consolas del mercado japonés. Sin embargo, si hemos de ser sinceros, la jugabilidad de estrategia basada en turnos apenas ha cambiado desde la última entrega que se publicó para la Super Famicom (SNES) a mediados de los 90. Empiezas en un campo de batalla isométrico, despliegas tus robots gigantescos y luego te enzarzas en unas batallas primitivas en las que las ondas expansivas de escala Richter y los rayos de energía capaces de destruir acorazados consiguen en cierto modo superar a *Dragon Ball Z. Alpha* contiene unos cuantos trucos muy ingeniosos, como la fusión y separación de unidades a lo *Transformer*, pero ni siquiera los efectos especiales de la PlayStation pueden ocultar un sistema que ha empezado a revelarse como anticuado.

¿Qué explicación puede tener un fenómeno como éste? Para comprender su atractivo, has de saber apreciar la valía de sus personajes. De entrada, el juego cuenta con licencias de pesos pesados. En él pueden encontrarse monstruos y robots de prácticamente todas las animaciones de robots más importantes, entre los que se incluyen Gundam, Evangelion, Gunbuster, Giant Robo, Mazinger y hasta (este año) Macross. Y, por si fuera poco, los robots son realmente *graciosos*. Suelen estar representados en un estilo SD (superdeformado), un estilo cutre-elegante que encaja perfectamente con las cadenas de llaveros que acompañan la edición limitada *Special Edition* para coleccionistas.

Poco después de que el éxito del juego se expresara en cifras, Banpresto anunció que ya estaba preparando una secuela —título provisional: *Super Robot Taisen Alpha 2*— cuya publicación estaba prevista hacia finales de este año. Si quieres entender la diferencia entre los jugadores japoneses y los europeos, hazte la siguiente pregunta: ¿cuántos títulos europeos podrían seguir vendiendo copias basándose tan sólo en la lealtad de sus seguidores? ■









Una sucesión de secuencias de vídeo presenta al poderoso título *Combattler V* (imagen principal). Las graciosas interpretaciones SD encajan perfectamente con sus homólogos más serios en la apreciación de los seguidores de estos personajes animados de culto

NUEVOS LANZAMIENTOS

ALICE IN WONDERLAND ANOTHER WORLD

(AFFECT)

Aunque afirma estar basado en el clásico de la literatura infantil, en *PSMag* no nos acordamos de ningún capítulo en el que un hechicero malvado robe el color, el sonido y el tiempo de los diferentes ámbitos del mundo fantástico desafiando así a toda lógica de Lewis Carroll. Has de guiar a Alicia en su búsqueda de los ítems que necesita para devolver al País de las Maravillas a su normalidad caótica. Hacen su aparición muchos rostros conocidos, acompañando a Alicia los más graciosos. Es de esperar una suavización, a lo Walt Disney, del lado más siniestro del País de las Maravillas.





Affect promete la presencia de montones de «animalitos muy graciosos» que ayudarán a Alicia a resolver los puzzles

ELDER GATE

(KONAMI)

No contento con los sucedáneos de *Suikoden*, Konami acaba de publicar un nuevo RPG del cual sólo se han podido ver imágenes previamente en la Feria de Tokio. Es un juego de matar a monstruos muy sencillo, pero con cierta longevidad. Así como la estructura del conjunto permanece igual, los elementos de los escenarios del juego se generan aleatoriamente cada vez que juegas. No sólo verás ciudades, mapas y mazmorras nuevos en cada partida, sino que también cambian el argumento y sus dramáticos acontecimientos. La demo jugable que se publicó en junio ya ha servido para que empiece a haber demanda del juego.





Los gráficos de los combates parecen muy cutres, pero las relaciones entre los personajes dotan al juego de una gran profundidad

ACONCAGUA

(SONY)

El monte Aconcagua es una montaña de verdad. Está en Argentina y es el pico más alto después de los de la cordillera del Himalaya, con 6.959 metros de altura. Pero Sony ha inventado el país de Meruza para el juego *Aconcagua*. El juego se centra en evitar los problemas, más que en enzarzarse en combates. Intentas salvar a un grupo de supervivientes y dispones de muy pocos recursos, mientras las fuerzas militares se empeñan en darte caza. Después viene una persecución de estilo *Cliffhanger*, en la que te ves obligado a luchar, además de contra tus perseguidores, contra los elementos.





«Oye, tengo que...». Los nervios están a flor de piel y las relaciones son difíciles en Aconcagua

TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Dance Dance Revolution Third Mix (Konami)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. FIFA WSC (PS2) (EA/Square)
4. F1 2000 (EA/Square)
5. Breath Of Fire IV (Capcom)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS



1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Metal Gear Solid 2 (PS2) (Konami)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Vagrant Story (Square)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. F1 2000 (EA/Square)
4. Breath Of Fire IV (Capcom)
5. Kessen (PS2) (Koei)

Ninja X, el nuevo y misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

LA FUERZA DE LA EXPORTACIÓN

Has comprado *Metal Gear Solid* y tienes unas ganas locas de jugar con la secuela. Has jugado *PaRappa* y la última entrega de *Resi* y te interesa ver si *FFIX* ha perdido los papeles. Todos estos juegos son japoneses y Occidente parece cada vez más interesado en comprar lo que tenemos. Pero por alguna razón, la regla no funciona cuando sucede al revés.

Algunos de vuestros juegos más vendidos nunca se han publicado aquí y tal vez te sorprenda el hecho de que no hayamos podido ver títulos como *Driver* o *WipEout 2097* hasta esta pasada primavera (ninguno de los cuales, por cierto, tuvo una buena acogida). Curiosamente, *WWF Smack Down* está a punto de salir al mercado, al igual que *Exciting Pro Wrestling*. Puede que sean necesarios unos cuantos cambios de escenarios para lograr que se venda este título, ya que la lucha interesa extraordinariamente a los jugadores japoneses.

Muchas compañías japonesas están anunciando unos beneficios que superan todas las previsiones debido al éxito de sus juegos en Europa y Estados Unidos. En tanto los compres, no cabe duda de que verás más géneros japoneses diferentes. ¿*Bishi Bashi*? Dentro de poco, te encontrarás criando caballos de carreras virtuales. ■

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR LOS CALLEJONES DEL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A PSMAG...

PlayStation no sirve sólo para jugar, de acuerdo con D3 Publisher. Su nueva serie de títulos económicos funcionales, *Simple 1500 Practical Series*, incluye *Cooking Recipe, Transfer Guide 200, Feng Shui At Home* y *Name Onomancy*, todos ellos al módico precio de 1.500 yenes (unas 2.500 pesetas). Por suerte, todavía no se ha anunciado, por ahora, la publicación de un calculador de biorritmos...

Sqaure ha anunciado que las ventas por encargo de *Final IX* han sobrepasado el medio millón de copias en sólo cuatro días. Los primeros 500.000 están de suerte porque se llevarán de regalo un muñeco de peluche Vivi como agradecimiento por su lealtad. Sin embargo, la compañía espera que el juego venda un 20% menos que *FFVIII* debido al mayor interés que ha despertado la PS2 entre los jugadores.

Tecmo está preparando nuevas secuelas de sus exitosos juegos de crianza de animales, el simulador de caballos *Gallop Racer* y *Monster Farm*, las dos pensadas para PlayStation. La serie *Monster Farm* (en Estados Unidos, *Monster Rancher*) ya ha vendido más de 2 millones de copias en todo el mundo, contando tanto la versión de PlayStation como la de Game Boy.

Konami está trabajando en un título inspirado en el próximo juego para la PS2 *Suikoden 3*, llamado *Suikogaiden Volume 1: Swordsman of Harmonia* y que se publicará para la PS1 este otoño.

SÓLO EN JAPÓN

HAMSTER TALES 2

(BECK)

Aunque dedicados explícitamente a los jugadores más pequeños, los juegos de cuidados de mascotas han alcanzado unos niveles de envenenamiento de sacarosa desconocidos con este simulador de mascotas de Beck. Después de elegir tu hámster entre más de 50 variedades, la idea es cuidarlo y enseñarle a hablar. A medida que vaya aprendiendo palabras, empezará a hablar y hacer preguntas. El título incluye un juego PocketStation, llamado sospechosamente *Hamster Anywhere*, de forma que puedes enviar y recibir mensajes de tus amigos y hasta jugar partidas paralelas protagonizadas por tu peludo amigo.






PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

No todo es manga. No todo es dulce, terso o amable. Entre las sombras, las pesadillas acechan. La piel se enfría, los rostros se endurecen. Muros de tinieblas, rojo carmesí...

Qué hago aquí? Es esto Silent Hill?
pasa Harry Mason. Te estaba esperando...
Has perdido algo?
Dahlia es usted otra vez...
Como te sentirías si perdieras lo que más quieres...?
Ha desaparecido.. Qué ocurre?
Quiénes sois? Qué me pasa?
...por qué estoy encadenado? ...por qué llevo esta ropa y por qué sangro?
Mason, tienes que sangrar para saber que estás vivo.
Algunas pesadillas no acaban cuando te despiertas..
Mulder, Scully, soy Harry Mason. Mi hija ha desaparecido.
Algunas pesadillas no acaban cuando te despiertas...

Joaquín Puga

NOMBRE:

DUCATI LIFE

OBSERVACIONES

LAS MOTOS SON LAS MOTOS, PERO *DUCATI LIFE* ES ACCIÓN SOBRE DOS RUEDAS, A ALTAS REVOLUCIONES Y CON SABORCILLO ITALIANO

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Carreras de motos
DISTRIBUIDOR:	Acclaim
FABRICANTE:	Attention To Detail
FECHA DE LANZAMIENTO:	Diciembre
DISEÑO DE LOS PERSONAJES:	
COMPLETO:	70%



Rodilla al suelo, estirar la marcha, curvas cerradas... De esto trata el juego



Rodando en solitario, directo a un túnel. Esperemos que no a la pared del túnel. Uff...

La velocidad es emocionante. Lo mires como lo mires es total y absolutamente cierto. Así pues, ¿por qué las motocicletas, uno de los artilugios con mayor aceleración que haya inventado nunca el hombre para darse una vuelta, no han recibido todavía el mismo tratamiento que *Gran Turismo*? Con sólo dos títulos más o menos recientes en su haber (*Castrol Honda Superbike* y *Superbikes 2000*, ambos por debajo del nivel esperado), PlayStation bien se merece una dosis de vorágine sobre dos ruedas.

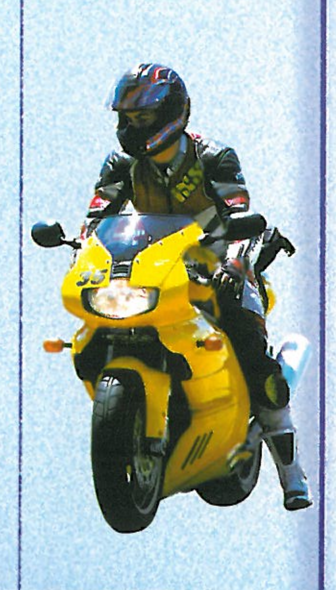
Precisamente esto es lo que Attention To Detail, trabajando bajo el auspicio de Acclaim, está tratando de ofrecernos. David Perryman, productor de *Ducati Life*, nos explica que «*Ducati Life* no es sólo otro juego de Superbikes más, en el que corres por el circuito para ganar puntos y poder así correr por más circuitos para ganar todavía más puntos.» El juego está dedicado exclusivamente a las motos Ducati, y a nada más. Las grandes marcas japonesas no tienen cabida. «*Ducati Life* es una celebración de toda la historia de Ducati, desde los años cincuenta hasta nuestros días,» prosigue David. «Podrás pilotar motos que van desde la flamante M900E hasta la Cucciolo.» Esta última es la primera moto que hizo Ducati. David la describe como «nada más que un motor en una bicicleta». Da miedo pensarlo.

El motociclismo es un deporte visualmente muy dinámico. El piloto combina el peso de su cuerpo y los golpes de manillar para inclinar la moto en ángulos que dan escalofríos, algo muy difícil de conseguir en un videojuego. Recrear el goce de inclinar el horizonte tomando curvas a toda pastilla es una tarea a la que ATD trata de enfrentarse de frente. «Hemos trabajado mucho en el comportamiento de las motos, buscando siempre la inclinación adecuada. No hay nada mejor que sentir la descarga de adrenalina que provoca entrar perfectamente plegado en una curva, con tu casco a unos pocos centímetros del asfalto.» El manejo es, cómo no, esencial en los juegos de carreras. Puede

SU EXCELENCIA EL DUKE

Las motos Ducati gozan de la reputación de ser prácticamente las más atractivas del mundo. La 996 (derecha) llegó a aparecer en una edición vanguardista de un festival de motos clásicas, y la recomendaban como una inversión de futuro. Bueno, ya sabes, si tuviésemos la pasta que vale...

En carretera son el equivalente sobre dos ruedas de un Mazerati o un Lamborghini. En pista, corren como el viento que sale del guardabarros del mismísimo Satán y han ayudado a Carl Fogarty a adjudicarse victoria tras victoria en el Campeonato Mundial de Superbikes. Y mientras las motos japonesas se basan en motores de cuatro cilindros convencionales para hacer girar la rueda trasera, las Ducati presumen de gran cilindrada y de ruidosos motores bilíndricos en v que rugen como osos con dolor de cabeza y que ofrecen interminables aceleraciones. Siempre puedes confiar en los italianos para hacer las cosas con estilo.



«No hay nada mejor que sentir la descarga de adrenalina al entrar plegado en



Podrás correr contra un montón de grandes nombres de las Superbikes, como el mismísimo Carl



Hay una gran variedad de tipos de pista, que proporcionan algunas sensaciones intensas de carrera

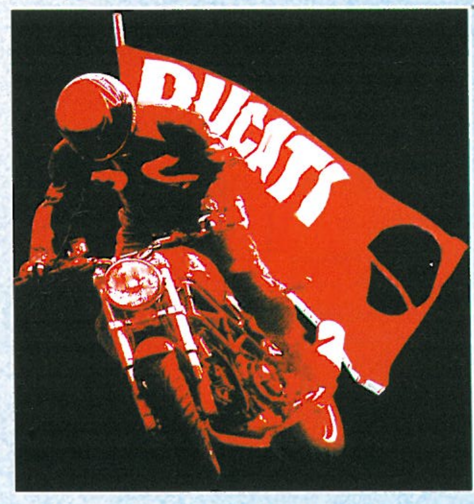


representar la diferencia entre el éxito y el fracaso, y es uno de los factores que hace que jugar a juegos como *TOCA WTC* resulte todo un gustazo. Pero David está convencido de que ATD lo ha bordado. «Hemos combinado el movimiento del manillar y la inclinación para crear una interfaz piloto-moto única que recrea las sensaciones del pilotaje sin tener que componérselas con dos sistemas de control.»

Algunos juegos de carreras pecan de ser demasiado realistas. Al fin y al cabo un juego es un juego y hay que obviar lo suficiente como para que sea divertido. David está de acuerdo. «Demasiada simulación y el juego resulta aburrido; demasiado arcade y bien podrías estar manejando unas canicas. La clave está en acertar el término medio.» ¿Y en qué grupo incluirías a *Ducati Life*? «Estamos haciendo un juego divertido, no un simulador de entrenamiento», remarca David. Me alegro de oírlo.

Esto no significa que al juego le falte una base física sólida o fidelidad técnica. David se explica. «El modelo físico para motos del que disponemos es extremadamente preciso. Hemos simulado las características del motor, los coeficientes de arrastre, la suspensión, los neumáticos y las marchas, entre otras cosas. Pero si algo de ello entorpece la jugabilidad, lo modificamos y lo hacemos más cómodo.» Todos los tornillos y las tuercas están también donde tienen que estar, y aquellos que disfruten ensuciándose las manos no se verán decepcionados. «¿Qué tal te suena tubos de escape, cigüeñales, levas, cabezas de cilindros y pistones mejorados? Hemos acudido a los expertos y el director técnico de Ducati Corse nos ha sugerido todas las opciones de mejora y puesta al día.» Damos la bienvenida a este cambio, que puede acabar añadiendo al juego la longevidad de *Gran Turismo* por la que todo título suspira.

Por supuesto, no se sabe cómo está el melón hasta que no se abre, pero éste tiene una pinta que hace la boca agua. Atento a la aparición de una *preview* completa en los próximos meses. ■



Esperamos poder ofrecerte muestras de tus rivales en la próxima *preview*. Acclaim promete que no se ha olvidado de ellos

PERFIL	
LOGO:	ATD
NOMBRE:	David Perryman
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	El primer trabajo de David fue el de diseñador en *Rollcage*. Más tarde aportaría su experiencia en la secuela, *Rollcage 2*
INFLUENCIAS:	Además de las propias motos, y el estilo de vida y la leyenda que rodea a Ducati, el juego se ha visto fuertemente influenciado por *Gran Turismo*. Por supuesto, el contacto directo a diario con los asesores y los mecánicos de Ducati también ha ayudado
MAS INFORMACIÓN	
PAGINA WEB:	www.atd.co.uk
LOGO DEL JUEGO:	DUCATI

una curva, con tu casco a pocos centímetros del asfalto»

NOMBRE:
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

OBSERVACIONES:

MUERTOS VIVIENTES, EL NECRONOMICÓN Y UN HOMBRE LLAMADO ASH. BIENVENIDO AL FESTIVAL DE LA SIERRA MECÁNICA QUE ES *EVIL DEAD*

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Aventura/Terror de supervivencia
DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE:	Heavy Iron Studios
FECHA DE LANZAMIENTO:	2001
COMPLETADO:	65%

Ash adora su sierra eléctrica, y su sierra eléctrica adora a los zombies. También disponibles habrá un hacha, pistolas, escopetas y rifles, casi todo ello mejorable para deshacerse de los muertos vivientes de forma más eficaz y sangrienta





Por alguna razón, Ash ha decidido que quiere enfrentarse a más chicos horripilantes como estos





Conoce a Ash, la estrella de *Evil Dead: Hail to the King*. Tiene una sierra eléctrica por mano izquierda, una escopeta en la derecha y tendencia a soltar gracietas ingeniosas. También detesta a los zombis, con fervor.

Basado en la trilogía cinematográfica de *Posesión infernal*, *Evil Dead* te calza las botas de Ash en su intento por dar al traste con los planes de los zombis. Scott Krager, productor ejecutivo del juego, nos explica: «La historia tiene lugar ocho años después de *El ejército de las tinieblas* (la última película de la trilogía). Ash vuelve a la cabaña del bosque para enfrentarse a sus miedos y poner fin a sus pesadillas. Una vez allí, vuelve a asumir el reto que representa luchar contra los esqueletos vivientes y demás fuerzas malignas.» La culpa de todo la tiene el *Necronomicón*, o *Libro de los muertos*, que los zombis han hecho reaparecer. La tarea de Ash será la de encontrar el libro y desentrañar los misterios que contiene.

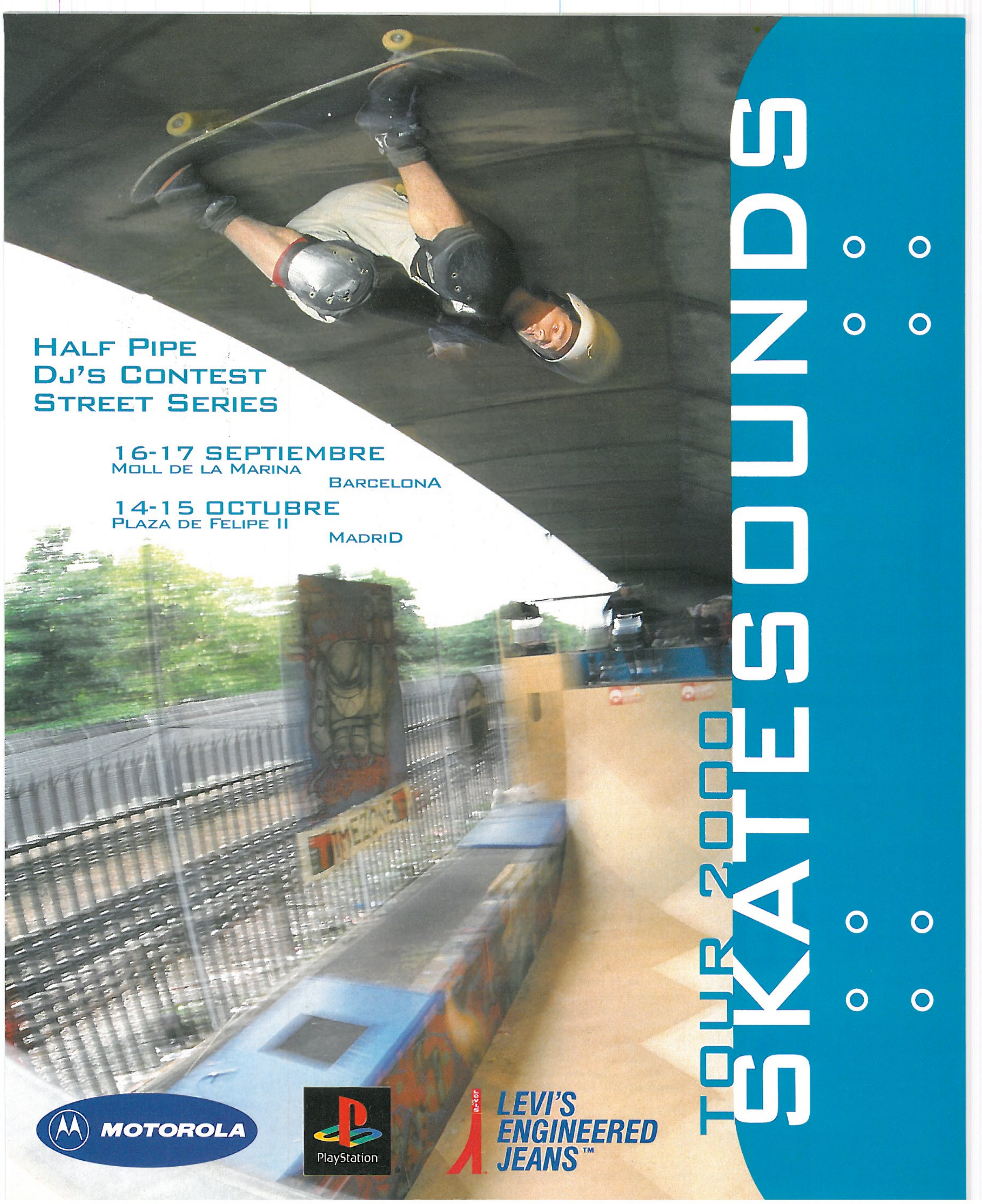
«Seguramente *Evil Dead* se parece sobre todo a otros juegos de terror y supervivencia, como la saga *Resident Evil*, a los que hemos intentado superar en determinados aspectos», dice Scott. Así pues, ¿cantidades ingentes de mutilaciones y cerebros viscosos saltando por los aires? «¡No sería *Evil Dead* sin gore y sangre a borbotones!», nos cuenta. «Otra gran característica del juego, que le ayudará a destacar entre sus competidores, es la libertad de movimientos. Ash no tiene que permanecer quieto en un sitio para utilizar un arma, sino que el jugador puede correr por ahí y utilizar el arma elegida al mismo tiempo.» De modo que tendría que haber todavía más acción que en *Resi*.

Mucha de la acción estará basada en combates y, por supuesto, no escatimarán en el número de armas disponibles para hacer picadillo a esas masas de moho. «Además del hacha», explica Scott, «el jugador irá acumulando armas, como rifles, pistolas, escopetas y demás, y a medida que el juego avance podrá hacerse con accesorios para mejorarlas.» ¿Pero nos espera alguna sorpresa especialmente agradable dentro de este convencional arsenal? «Por supuesto. La sierra eléctrica será una de las armas más importantes. No podemos poner a Ash sin su sierra eléctrica.» Muy cierto.

Así pues, con una buena licencia en su haber y un poco de agradable y horripilante acción a la vista, *Evil Dead* suena sin duda a juego ganador. Y no olvidemos que Bruce Campbell, el hombre que hizo de Ash en las películas, está prestando su voz en off para gran parte del juego. Si sus comentarios se parecen en algo a los de las películas, *Duke Nukem* ya puede empezar a dar un repaso a su repertorio de bromitas; ha llegado un nuevo rey a la ciudad. ■

PERFIL	
COMPAÑÍA:	THQ
NOMBRE:	Scott Krager
CARGO:	Productor ejecutivo
TRAYECTORIA:	Fue diseñador y productor en Activision durante cinco años antes de unirse a THQ en 1998
INFLUENCIAS:	Además de las propias películas de Posesión infernal, el juego se ha inspirado muchísimo en la saga *Resident Evil*

«¡No sería *Evil Dead* sin gore y sangre a borbotones!»



HALF PIPE
DJ'S CONTEST
STREET SERIES
16-17 SEPTIEMBRE
MOLL DE LA MARINA
BARCELONA
14-15 OCTUBRE
PLAZA DE FELIPE II
MADRID
SKATESOUNDS
TOUR 2000
MOTOROLA
PlayStation
LEVI'S ENGINEERED JEANS™
TIMEZONE

NOMBRE:

READY 2 RUMBLE ROUND 2

OBSERVACIONES:

MICHAEL JACKSON SE MARCA UNOS BAILOTEOS CON CAPTURA DE MOVIMIENTOS INCLUIDA EN EL CUADRILÁTERO DE INFOGRAMES

CARACTERÍSTICAS:	
GÉNERO:	Arcade de bóxeo
DISTRIBUIDOR:	Infogrames
FABRICANTE:	Midway
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
COMPLETADO:	60%



No parece que Afro **está en su mejor momento de forma. Será que su tremenda peluca le desequilibra. Je, Je... Ejem.**



R*eady 2 Rumble*, uno de los pocos juegos realmente divertidos de PlayStation, se está entrenando para volver al ring a finales de año. Al igual que el original, *Round 2* es un espectacular juego arcade de boxeo que cuenta con mogollón de cómicos luchadores caricaturizados que van de sobrados y que generalmente saben luchar. Pero eso no es todo. La secuela promete incorporar unos cuantos movimientos nuevos.

A la tarjeta de presentación inicial de diez luchadores y dos modos de juego, hay que añadir 11 nuevos jugadores, incluyendo al gigante de la NBA Shaquille O´Neal y al mismísimo Rey del Pop, Michael Jackson.

Midway también está decidido a conservar la frescura del impacto visual. El director artístico de *Round 2*, Emmanuel Valdez nos dijo: «Hemos mejorado todas las animaciones para hacerlas más fluidas y vigorosas, y hemos añadido nuevos escenarios de combate, como una ópera, un casino y un anfiteatro al aire libre.»

Además de las celebridades, entre los nuevos luchadores encontramos a Wild Stubby Cooke, Freak E. Deke, Freedom Brock y el primo de Afro, GC Thunder. Y de los antiguos chicos tampoco se han olvidado. «El juego discurre tres años después del original, por lo que los boxeadores vuelven todos con aspecto diferente, nuevos cortes de pelo y nuevo vestuario», dice Emmanuel. Para los novatos, el juego conserva la diversión que supone aporrear botones indiscriminadamente, pero Midway también ha alargado la curva de aprendizaje de la secuela. «Hay más combos y movimientos especiales que requieren habilidad para ser ejecutados, lo que proporciona al jugador experto nuevos niveles estratégicos», explica Emmanuel. También hay detalles novedosos, como la voz del entrenador que aconseja al luchador desde la esquina.

Para añadir un poco más de profundidad, Midway ha incorporado hasta un modo Torneo para ocho jugadores y un modo Rumble de combate por equipos. También han vuelto a poner en plena forma al modo Campeonato, con siete modos de Entrenamiento, dos pasivos y cinco interactivos, para que puedas prepararte a fondo para los 15 combates necesarios para ganar el título.

«Cada jugador dispondrá de un arsenal de al menos tres movimientos especiales», dice Emmanuel. «Además, la barra de energía sigue cargándose después de un arrebato Rumble, dando al jugador la posibilidad de incrementar el medidor hasta dos niveles.» Emmanuel nos advierte del peligro de «ataques poco ortodoxos como barrigazos, culazos y cabezazos.»

Y en lo que a Michael se refiere, ¿el Rey del Pop es un tipo duro? «Le he visto ejecutar sus propios movimientos y creo que es un boxeador nato», dice Emmanuel. «Será unos de los luchadores más poderosos de todo el juego.» Ya veremos... ■

PERFIL	
COMPAÑÍA:	Midway
NOMBRE:	Emmanuel Valdez
CARGO:	Director artístico
TRAYECTORIA:	Emmanuel participó muy activamente en el desarrollo del *Ready 2 Rumble* original
INFLUENCIAS:	El clásico *PunchOut!*, así como juegos de lucha modernos como *Tekken* y *Soul Calibur*

«Los ataques incluyen barrigazos, culazos y cabezazos»



TriNa®
TRINATOONATE
CON JOHNNY BRAVO
Disfruta con TriNa de este rubio cachas, soltero y libre de esteroides.
¡TRINATOONATE!
DERBI THE RED POWER
ATLANTIS
¡TRINATOONATE!
TriNa®
SIN BURBUJAS
NARANJA
24 horas al día de animación
CARTOON NETWORK™
anímate

NOMBRE:

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

OBSERVACIONES:

ACTIVISION COMBINA EL MOTOR DE *TONY HAWK* CON LAS BICIS BMX

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Arcade de deportes
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Rune Craft
FECHA DE LANZAMIENTO:	Noviembre
COMPLETADO:	85%







El crucifijo loco: otro especialista temerario que se inspira en la religión (arriba). Tal y como ocurría en *Tony Hawk*, aquí los combos en el aire son de lo más deslumbrantes

Las bicicletas BMX, posiblemente una de las modas más sonadas de los años 80, están gozando de un resurgimiento gracias a la creciente popularidad de los deportes de riesgo. La pasión por este tipo de deportes también se ha trasladado al mundo de la PlayStation, con un claro vencedor: *Tony Hawk's Skateboarding*. Proein contraataca con una variante del motor de *Tony Hawk* y el visto bueno del campeón del mundo, Mat Hoffman. ¿Estamos ante la creación de una nueva bomba con las letras BMX escritas a un lado?

El juego incluirá tres modos principales: el modo Street (carreras urbanas con obstáculos), el modo Vert (half-pipe) y el modo Dirt (en el que los corredores encadenan tres saltos enormes seguidos y realizan acrobacias). En el modo Career (Evolución), tu objetivo será conseguir que aparezca tu careto en las portadas de las revistas y luchar por el título del campeonato definitivo de Crazy Freakin' Bikers. ¿Crees que lo conseguirás?

El productor del juego, Brian Bright, nos comenta que la información aportada por Mat Hoffman fue esencial para el desarrollo del juego. «Mat ha sido de gran ayuda. Nos proporcionó material videográfico de acrobacias específicas y nos echó una mano en la selección de corredores. Antes no era muy aficionado a los juegos, pero ahora juega en los escenarios y aprende nuevos combos que después puede probar en su propio circuito.» Hoffman no es el único corredor que aparece en el juego, puesto que su participación ha traído otros grandes nombres. Hay siete corredores profesionales más y cada uno de ellos tiene tres o cuatro movimientos especiales individuales. Por ejemplo, Simon Tabron realiza un 900°, Dennin McCoy un especial y Mat Hoffman el doble coletazo. También hay 50 movimientos básicos que se pueden encadenar para crear un repertorio de combos virtualmente infinito. «No creo que Mat llegue a realizar nunca algunas de las acrobacias que aparecen en el juego», añade Brian.

Prepárate para liberar una horda de nuevas bicicletas a medida que avances en el juego, entre las que se incluyen seis de Hoffman. También tendrás la posibilidad de mejorarlas con nuevas ruedas, frenos y otros accesorios. Habrá hasta diez pistas en varias localizaciones y un editor de niveles para que tu interés no decaiga. Rune Craft también está trabajando en una gran variedad de opciones multijugador para incluir eventos como el Time Attack, Graffiti, Destruction Derby. «También habrá personajes ocultos, bicicletas y zonas secretas», nos desvela Brian. «Es posible que también haya algunos secretos de lo más interesantes y de los que no puedo hablar o el equipo me matará.» Te mantendremos informado hasta el lanzamiento del juego este otoño. ■



Las acrobacias en *Mat Hoffman's* pueden ser tremendas. Aquí vemos a un corredor profesional que se ha puesto la gorra al revés para mostrar que es de lo más radical y a la vez va a la moda



PERFIL	
COMPAÑÍA:	Rune Craft
NOMBRE:	Brian Bright
CARGO:	Productor
TRAYECTORIA:	Brian ha trabajado en *Space Invaders*, en *Tony Hawk's Pro Skater* para N64, en *Spider-Man* para GBC y en otros juegos para PC
INFLUENCIAS:	*Tony Hawk* engendró el motor del juego original y es una clara inspiración en los aspectos técnicos y de ambientación

«Mat aprende nuevos combos que después puede probar en su propio parque»

-Si no soy el primero en tener PlayStation 2, me la corto.

Y perdió la apuesta.

Se jugó lo más preciado a que sería el primero del ministerio en disfrutarla. Pero no contaba con el conserje de la tercera planta. El muy perillán había ido presto a un establecimiento expendedor del ramo y se la había asegurado reservándola antes de que saliese.

Y ahora lucía, orgulloso en la mesa, su PlayStation 2 antes que nadie.

-Se mira pero no se toca- dijo a todos.

Y el andoba de la foto se quedó sin lo que hay que tener.

Si quieres asegurarte de que conseguirás tu PlayStation 2 lo antes posible, haz la reserva en tu tienda favorita del 1 al 31 de Octubre.

PlayStation 2 es compatible con todos los juegos de PlayStation. Es un reproductor de DVD, Audio CD, software DVD Rom y CD Rom. Además, en un futuro próximo, ofrecerá la posibilidad de conexión a banda ancha.

PS2 PlayStation 2




PLANETA PS2



LO ÚLTIMO EN NOTICIAS DEL UNIVERSO PLAYSTATION 2...

EMPIEZA EL JUEGO...

METAL AL ROJO VIVO

Nuevos detalles de la próxima aventura de Solid Snake, incluido un modo para dos jugadores...

Pág. 43



A POR LA *POLE POSITION*

EA Sports pasa la Formula Uno por la máquina de exprimir y nos deja pasmados

Pág. 43



¿NOS PONEMOS EN PLAN DURO?

Noticias acerca del disco duro de la PS2, qué se podrá almacenar y cómo aumentará la velocidad de los juegos

Pág. 42



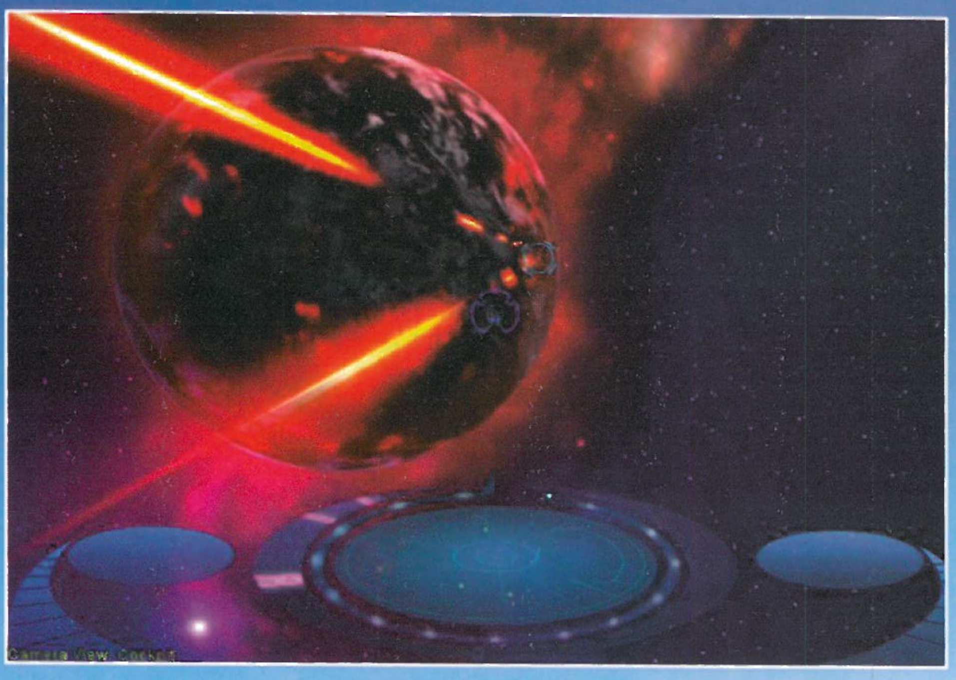
¡Y AÚN HAY MÁS!

ROBOCOP... ALIENS VS PREDATOR... STAR WARS: STARFIGHTER... RUMORES ACERCA DE *TENCHU 3... MAX PAYNE* DA EL SALTO DE PC A PS2... Y LAS ÚLTIMAS NOTICIAS ACERCA DE LA PS2...



DEPREDADOR AL ACECHO

Todas las especulaciones apuntan a que la secuela del monstruoso título de PC, *Alien Vs Predator*, aparecerá para la PS2. La compañía Monolith, que se encargó de diseñar el motor gráfico Lithtech 2 para juegos de PC como esa parodia de espías llamada *No One Lives Forever*, ha modificado su motor gráfico para trabajar en títulos de PS2. Todavía no se ha confirmado el formato para *Alien Vs Predator 2*, pero la existencia del motor convierte la consola de próxima generación de Sony en la opción con más posibilidades. Está previsto que la secuela tome un nuevo rumbo con respecto al juego original, el cual era un intenso *shoot'em up* en primera persona, con multitud de puzzles y una línea argumental de lo más vibrante.



JUEGO DE STAR WARS

ALCANZARÁS LAS ESTRELLAS

DESPEGA EN EL UNIVERSO DE *LA AMENAZA FANTASMA*

Los juegos de vuelos espaciales de *Star Wars* es un territorio de sobra explorado por los chicos de LucasArts, pero con la llegada de PS2 han decidido tomar un nuevo rumbo. *Star Wars: Starfighter* quiere mezclar las misiones y campañas con base argumental de la clásica serie de PC *X-Wing* con la rápida jugabilidad que poseía *Rogue Squadron* para la N64, todo ello en una historia basada en la línea argumental de *La Amenaza Fantasma*.

«Consideramos *Star Wars: Starfighter* una aventura de acción aérea, puesto que combina una historia intensa centrada en los personajes con una jugabilidad de acción rápida», nos comenta Reeve S. Thompson, director de producción de LucasArts. «Queríamos mantener la sensación de que puedes saltar en cualquier momento en medio de la batalla, cosa que ya conseguimos en *Rogue Squadron*, pero también queríamos incluir algo de la complejidad que aparecía en la serie *X-Wing*.»

«La acción del juego se desarrolla en la misma línea temporal que la de la película», continúa Thompson, «pero se centra en tres personajes diferentes: Rhys Dallows, Vana Sage y Nym. Todas sus historias están ligadas de una u otra forma con la invasión de Naboo, pero lo que importa es la historia de estos personajes, cómo llegan a conocerse y forman un equipo.»

Sabiendo de antemano que *Starfighter* es un juego de vuelos espaciales, no resulta ninguna sorpresa que los tres personajes sean



JUEGO EN EQUIPO

Electronic Arts ha anunciado que en otoño lanzará *X Squad* (antes conocido como *X Fire*), una aventura de acción en la que te encargarás de guiar un equipo de 4 hombres y mujeres a través de un entorno en 3D. EA ha creado una Inteligencia Artificial para simular las relaciones entre los miembros del equipo, que tendrás que liderar poniéndote en la piel de un individuo llamado Ash. Deberás controlar las habilidades especiales de tu grupo para abrirte camino a través de una zona de combate cargada de peligros, como la amenaza de malvados terroristas. Prepárate para disfrutar de algunos efectos atmosféricos sorprendentes como la niebla, el humo, la neblina y la lluvia.



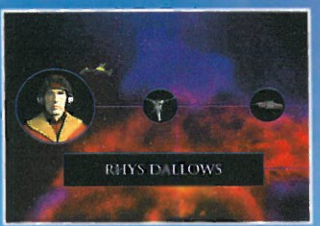
GRACIAS POR SU COOPERACIÓN

La compañía Titus lanzará a finales de año para la PS2 *Robocop*, y en *PSMag* ya hemos visto las primeras imágenes de este *shoot'em up*. Tomarás el papel de Murphy/Robocop y la acción se desarrollará en detallados paisajes urbanos en 3D infestados de enemigos, incluidos los *walkers* mecánicos. Las primeras impresiones son buenas, el juego parece gozar de unos buenos gráficos y de una ambientación bastante conseguida. El lanzamiento del título coincide con el anuncio de una nueva serie de *Robocop*, con lo que podemos esperar un regreso del brillante futuro del cumplimiento de la ley.



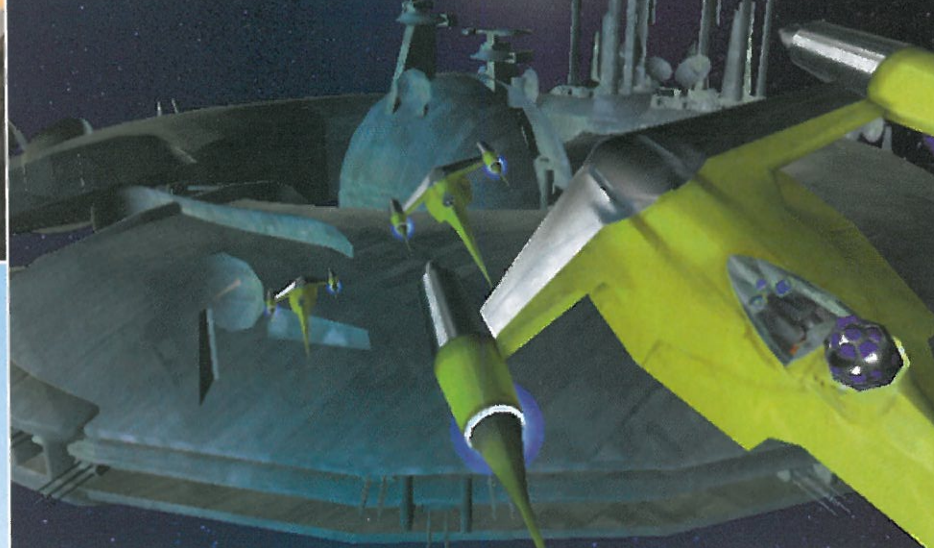








Tres guerreros se unen para enfrentarse a la Federación de Comercio en el nuevo juego de aventura y vuelos espaciales de LucasArts



pilotos. El argumento del juego se centra en estos tres personajes y en cómo se unen para luchar contra la Federación de Comercio para ayudar a levantar el bloqueo de Naboo.

«Rhys Dallows es un nuevo piloto de Naboo» explica Thompson, «que se separa del resto de las fuerzas de Naboo durante el bloqueo de la Federación de Comercio. Vana Sage es una antigua piloto que abandona Naboo para convertirse en mercenaria. Al principio del juego, se ve traicionada por la Federación de Comercio cuando ésta requiere de sus servicios para que pruebe los nuevos Droid Starfighters. Nym es el líder de un clan pirata que también tiene algunos asuntos pendientes con la Federación de Comercio cuando ésta ataca su base. Estos tres personajes se encuentran y viendo su mutuo odio por la Federación de Comercio y su deseo de liberar a la gente de Naboo —prisioneros sin culpa alguna— deciden unir sus fuerzas.»

Dejando a un lado el argumento, los combates aéreos de *Star Wars: Starfighter* tienen lugar en el espacio y a pocos metros del suelo del planeta. La acción del juego empieza en la superficie de Naboo y llega a su clímax en la Nave Droid Nodriza, a muchos metros de altura del planeta.

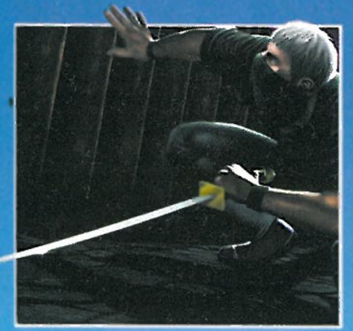
«La mayor parte de la acción consiste en combates aéreos», explica Thompson. «No obstante, también deberás elaborar algún tipo de plan de ataque para completar con éxito cada una de las misiones. Pero no se trata de un juego de estrategia, por supuesto» nos advierte Thompson. «No vas a tener que realizar ningún tipo de despliegue de tropas siguiendo las órdenes de algún comandante.»

Dallows, Sage y Nym pilotarán tres nuevas naves del universo *Star Wars*, pero el juego incluye más de 20 nuevas naves y armas, así como la tecnología ya vista en *La Amenaza Fantasma*.

Starfighter no utilizará las capacidades *online* de la PS2, porque el proceso de desarrollo ya estaba demasiado avanzado cuando Sony anunció sus planes. No obstante, LucasArts está trabajando actualmente en ese título tan discutido llamado *Star Wars Online*.

«*Star Wars Online* ya ha sido anunciado y actualmente estamos trabajando en él», nos cuenta Thompson. «En estos momentos está previsto que sea un título para PC y eso es todo lo que podemos decir por ahora. Naturalmente, LucasArts ha invertido ya en la PlayStation2, de forma que nunca sabes dónde pueden aterrizar nuestros juegos.»

Buenas noticias por el momento y para el futuro. Más detalles de *Star Wars: Starfighter* cuando se acerque su fecha de lanzamiento, prevista para Navidad de este año.



RUMORES DE LA TRILOGÍA DE TENCHU

Con el inminente lanzamiento de *Tenchu 2*, los rumores acerca de un *Tenchu 3* para la PS2 ya han empezado a circular. En una visita reciente a Japón para entrevistar a los chicos de Acquire, la compañía creadora de *Tenchu 2*, *PSMag* les preguntó qué había de cierto en las especulaciones que flotan ya en el aire. Takuma Endo, presidente de Acquire Corporation, no nos pudo confirmar los planes que tienen para una tercera entrega. No obstante, nos habló de las limitaciones con las que se encontró en la secuela y las cuales le gustaría mejorar en el caso de que hubiera un tercer juego, haciendo hincapié en la falta de sombras como uno de los elementos a mejorar.



PELIGROS AL DESCUBIERTO

Habrá una versión para PS2 del sorprendente juego de PC *Hidden & Dangerous*. Todavía no está claro si el nuevo lanzamiento consistirá en una versión mejorada del original o si se tratará de una secuela completamente nueva. En la versión en PC, el jugador tiene la posibilidad de jugar en primera o en tercera persona en un título de acción y estrategia en el que debes liderar un equipo de comandos, para que éstos se infiltren tras las líneas alemanas durante la Segunda Guerra Mundial. El juego original te permitía volar puentes por los aires, hundir barcos de guerra, conducir semi-orugas, entrar en combate con tanques Panzer y organizar todo tipo de jugarretas militares.

RUMORES DE UN AUMENTO DE VELOCIDAD

Los rumores apuntan a que Sony intenta que el software de la PS2 corra a una velocidad de 60 MHz, en vez de los 50 MHz a los que corre en las televisiones PAL europeas. Sony no se ha pronunciado al respecto, pero ha confirmado que están utilizando todos los métodos que el tiempo les permite para aumentar la calidad de los nuevos lanzamientos para PS2. La longitud de onda de 50MHz asegura unos gráficos y una velocidad excelentes, pero a 60MHz los juegos se moverían mucho más rápido y con una mayor suavidad.

Anteriormente, algunos títulos sufrieron problemas de velocidad (iban más lentos) al ser convertidos de NTSC a PAL. La longitud de onda de 60MHz evitaría esto y mejoraría, sin duda alguna, ciertos juegos como los *beat'em up*.

En Sony parecen convencidos de que lograrán esta mejora, aunque no está claro si ésta llegará a tiempo para la primera oleada de juegos de PS2 que saldrán a finales de año.

Estáte atento a estas páginas durante los próximos meses si quieres estar al día de lo que ocurre.

PERIFÉRICOS PARA LA PS2

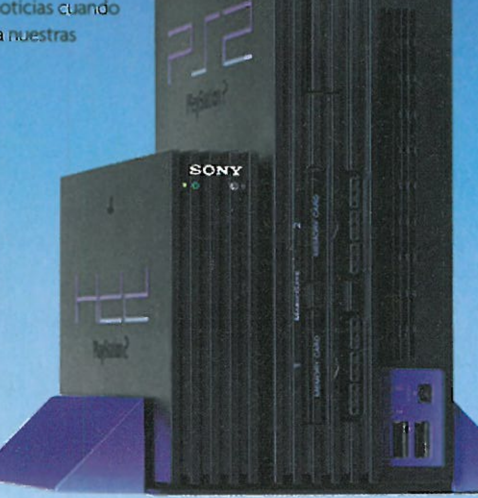
SUMA Y SIGUE

SONY ANUNCIA UNA MULTITUD DE NUEVOS PERIFÉRICOS

Sony ha anunciado que lanzará un módem oficial, un navegador de Internet y una impresora para la PlayStation2, con lo cual la consola se convertirá en una competidora para el PC por lo que a terminales de Internet se refiere (ya sólo nos falta un teclado).

Por ahora todavía no hay ningún detalle claro acerca de estos aparatos, aunque se cree que el módem se conectará al disco duro de 20 o 40 GB (gigabyte) de la PS2. La compañía también reveló que la PS2 soportará el software 3D Sound Middleware, con lo que se podrá disfrutar de sonido 3D con sólo dos altavoces.

Esta última información llegó justo cuando se anunció que Sony se ha aliado con el distribuidor de televisión por cable Tokyu Corp para ofrecer contenidos en banda ancha y servicios de comercio electrónico en Japón. ¿Qué significa todo esto? Pues bien, Sony se está abriendo camino en la única posición en la que puede ofrecer la carga de juegos, música y películas para los poseedores de una PS2 en Japón. Además de los juegos y la reproducción de películas en DVD, la PS2 podrá adaptarse al tipo de televisión interactiva, servicios de películas y venta que las compañías de cable están ansiosas por desarrollar. Tendrás más noticias cuando éstas lleguen a nuestras manos.



Cada vez falta menos. Muy pronto podrás comprarte un aparatejo de estos y hacer lo que quieras

NOTICIAS DE ARCADES

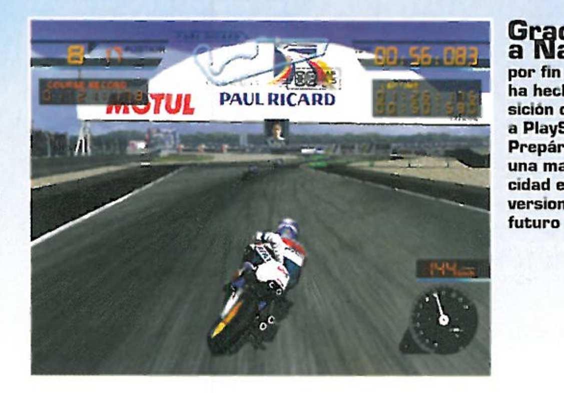
ARCADES CADA VEZ MÁS CERCA

LOS TÍTULOS DE PRÓXIMA GENERACIÓN ACABAN CON LAS CONVERSIONES

El tradicional retraso en la conversión de un arcade a un juego podría pasar a la historia en un futuro no muy lejano. Sony ha lanzado una nueva tarjeta arcade compatible con la PS2, de forma que los fabricantes como Namco y Konami podrán trabajar en ambos formatos a la vez.

En el pasado, convertir un juego de un arcade a una consola resultaba una tarea larga y ardua, pero la avanzada arquitectura de la PS2 y, en especial, la potencia del Emotion Engine convierten a esta consola en una máquina muy superior a la mayoría de sistemas arcade que hay en el mercado.

El hardware de los nuevos arcade de Sony posee más V-RAM que la PS2, lo que permite utilizar unas texturas más detalladas, pero es posible que podamos jugar a algunos títulos arcade en nuestras consolas justo después de su lanzamiento al mercado, y viceversa.

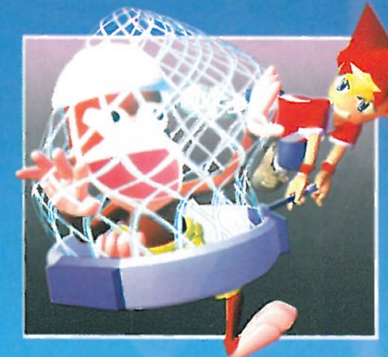


Gracias a Namco, por fin *MotoGP* ha hecho la transición de arcade a PlayStation2. Prepárate para una mayor velocidad en las conversiones en el futuro



LA ESPERA LLEGA A SU FIN

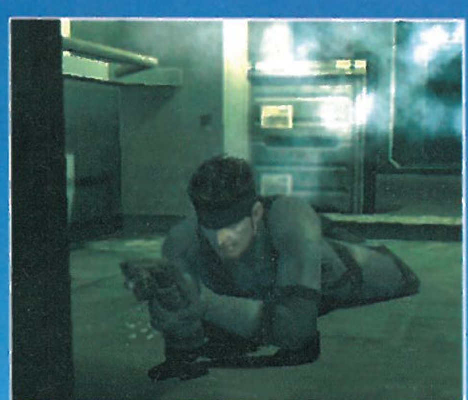
Después de tres años de desarrollo, el *shooter* en primera persona de PC, *Max Payne*, está listo para aterrizar en PS2. El entusiasmo que despertó el título alcanzó cotas insospechadas en el último E3 cuando los asistentes al evento presenciaron las expresiones de los personajes del juego y los increíbles y detallados gráficos de los escenarios. Desarrollado por 3D Realms (el equipo que está detrás de *Duke Nukem*), la jugabilidad de *Max Payne* está influenciada por los films de acción de John Woo y estará salpicado de elementos de los juegos de rol. Échale un vistazo a la página Web oficial para más información: ww.maxpayne.com



¡QUÉ MONERÍA!

Todos los rumores apuntan a que los creadores de *Ape Escape*, el injustamente olvidado juego de plataformas de Sony que sólo funcionaba con el mando analógico, están trabajando en una secuela para PS2. Por el momento los detalles son muy vagos, pero los más informados coinciden en que el juego estará destinado a una audiencia más joven, con una jugabilidad y unos controles más simples. Es una lástima que la mejor característica del juego fuera el revolucionario sistema de control, además de los monos, por supuesto.







Es muy probable que la secuela del juego de Konami, *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, incluya un modo para dos jugadores

METAL GEAR AL DÍA

MÁS SOBRE METAL GEAR

KOJIMA HABLA SOBRE EL MODO PARA DOS JUGADORES

Aunque no pudimos ver nuevas secuencias de *Metal Gear Solid 2* en la presentación de Konami, el productor del juego, Hideo Kojima, se prestó a responder a las preguntas de los periodistas allí reunidos.

Por ahora, no se sabe mucho más de este título que no se supiera ya en el E3 de este año, pero el señor Kojima dejó escapar algunos detalles nuevos, revelando que está perfilando *MGS2* basándose en los comentarios que le llegaron en el E3. «Sabemos qué gustó al público y qué no gustó,» nos comentó Kojima. «Nos llevamos todos los comentarios a casa y nos reunimos para decidir qué era lo que queríamos mejorar y qué era lo que queríamos perder de vista.»

El señor Kojima también confirmó que no habría misiones VR en *MGS2*, pero que tiene la esperanza de poder incluir un modo para dos jugadores. También espera incluir algunas funciones *online* y está planeando «cosas interesantes con los periféricos», como la manipulación de la tarjeta de memoria que aparecía en el juego anterior. Recientemente, Kojima ha estado trabajando en la IA de los enemigos («los soldados cambiarán su forma de luchar según el entorno y el arma que esté utilizando Snake») y en la línea argumental del juego.

Por último, la presentación nos reveló que habrá «varios personajes femeninos que serán esenciales en la parte romántica del argumento.» Aunque no pudimos sonsacarle nada a Kojima acerca de la chica que se enfrenta a Snake en el ya infame vídeo de *MGS2* («Lo siento, es secreto»), en *PSMag* creemos que Meryl va a tener una contrincante en el campo amoroso cuando se lance el juego el próximo año.

LICENCIA F1

EL MEJOR EQUIPO DE EA

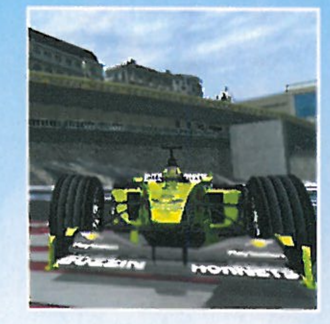
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 PARA NAVIDADES

La compañía Electronic Arts está dispuesta a producir el simulador de Fórmula 1 más realista de todos los tiempos con *F1 Championship Season 2000* para PS2. El equipo que hay detrás de *F1 Championship* tiene como objetivo exprimir las capacidades de la consola de próxima generación de Sony.

Con el objetivo de lograr un mayor realismo, EA ha consultado al equipo de Formula 1 Orange Arrows y ha utilizado la captura de movimiento con cada uno de los 22 miembros del equipo de boxes de Benetton. Como siempre, dispone de todas las licencias necesarias para incluir todos los circuitos, coches y pilotos de la temporada 2000. Además, también como de costumbre, el juego dispondrá de los comentarios de Jim Rosenthal. EA incluso se ha hecho con los servicios de un antiguo diseñador de coches de Fórmula 1 para que diseñe los vehículos y Keith Mckenzie, ganador del premio FIA 1999 por la mejor cobertura de Fórmula 1, se encargará de dirigir el aspecto general y de la colocación de las cámaras a lo largo de las pistas.

Sin sorprender a nadie, EA está alabando el aspecto gráfico del juego, aunque quizá el avance más significativo esté en el modelado de los choques y los impactos. Se han recreado vueltas de campana y giros reales como la vida misma hasta el punto de que incluso la pintura se arranca de los coches.

F1 Championship Season 2000 estará en la calle las próximas Navidades.



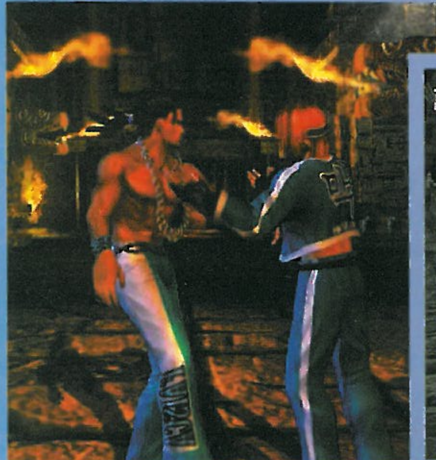


Vaya pEAso de coche. Una vez más, EA se esfuerza en incluir detalles gráficos ultra realistas en cada una de las licencias de coches y circuitos

Distribuidor: Sony
Fabricante: Namco
Jugadores: 1-4 (con MultiTap)
Precio: N/D
Disponible: Noviembre
Plataforma: PS2

Tekken Tag Tournament

LA CONSOLA MÁS ESPERADA DE LA HISTORIA ESTÁ A LA VUELTA DE LA ESQUINA. Y CON ELLA, LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS DE LA HISTORIA. COMO, POR EJEMPLO, ÉSTE.









Los escenarios de *TTT* son algo absolutamente increíble. Es una pena que el suelo resbale sobre él de esa forma, hasta casi marearte

Namco es a las consolas lo que LucasArts a las taquillas de cine: una apuesta segura. Estos chicos levantaron en volandas a la primera PlayStation, han catapultado hacia el éxito a Dreamcast con su fabuloso *Soul Calibur*; le pusieron la guinda al fenómeno de los arcades con *Pac-Man*... ¡Todo lo que tocan se hace de oro (prueba de ello es que no tocaron a N64)! Y ahora, naturalmente, le toca el turno a PS2.

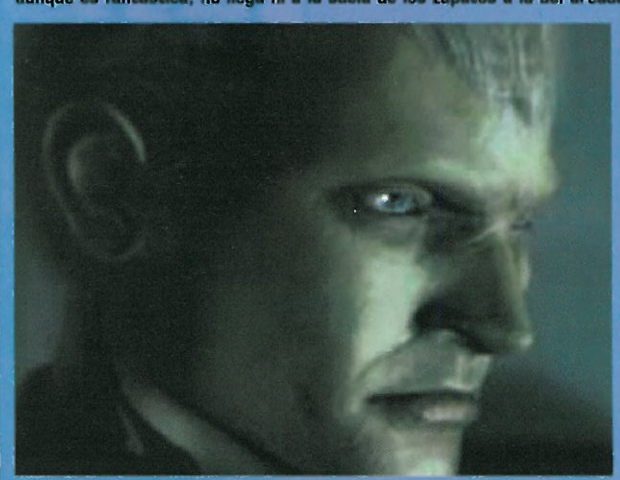
Nada menos que dos juegos listos para el lanzamiento de la consola: *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament*. Aunque, posiblemente, *Tekken Tag Tournament* es el más esperado (no sólo de estos dos, sino de todos los títulos anunciados para PS2, después de *GT2000*). Por algo será, ¿no?

Pero no te pongas demasiado nervioso porque todavía hay unas cuantas cosas que debes saber. Y te costará creer algunas de ellas. La primera es que, antes de llegar a PS2, *Tekken Tag Tournament* era un arcade. Eso, posiblemente, ya lo sabías. La recreativa de *TTT* ha tenido un éxito rotundo en todo el mundo, gracias a un fantástico modo para cuatro jugadores la mar de adictivo, además de por su estupendo aspecto. Nuestro *TTT* es similar al arcade, pero gracias al superior hardware de la Dos, mucho más bonito. Los escenarios de *Tekken Tag*, de PS2, son superiores a los de la recreativa y a todos los escenarios de juegos de lucha que han existido nunca. Además, desta-

> **«En *TTT*, los escenarios son fantásticos, pero... ¿no deberían ser los luchadores lo más perfecto y detallado?»**

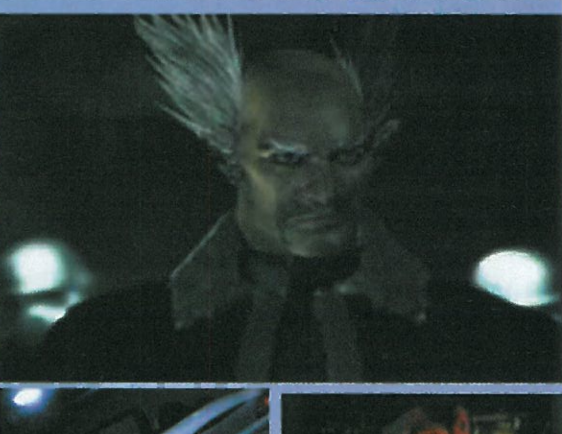
VÍDEOS

En *Tekken Tag Tournament* hay dos secuencias generadas por ordenador: la intro del juego, y la intro del arcade original. Lamentablemente, parece que la prisa de Namco por acabar el juego ha dejado en mal lugar a la intro de nuestro *TTT* que, aunque es fantástica, no llega ni a la suela de los zapatos a la del arcade. Compáralas por ti mismo cuando las veas...





La intro de éste *TTT* no está nada mal, pero no es tan realista. En todo caso, alucinarás con la persecución de Lei en coche patrulla...









Los personajes están más detallados que en los *Tekken* de PSX, pero no tanto como en *Soul Calibur*. ¿Por qué Namco nos habrá fallado esta vez?

can en algunos de ellos los efectos climáticos, como la nieve que cae o las hojas de los árboles levantándose con el aire. Algo realmente fantástico.

Sin embargo, el hecho de que Namco haya conservado gran parte del arcade y haya cambiado los escenarios para PS2, tiene sus inconvenientes. El más destacable es que... el suelo no se corresponde con el escenario. Es lo mismo que les ha sucedido a todos los *Tekken* hasta ahora:



La secuencia introductoria de la recreativa es casi como una peli. Heihachi tiene un aspecto estupendo de verdad, ¿eh?

PERSONAJES

En *Tekken Tag Tournament* encontrarás todos los personajes que han aparecido a lo largo de la serie, además de algunos nuevos. Seguro que echabas de menos a Baek, de *Tekken 2* o a Devil-Angel. Como siempre, en *TTT* casi todos los personajes secretos se consiguen a base de pasarse el juego una y otra vez en el modo Arcade.



¿No echabas de menos a Devil-Angel, con sus devastadores rayos?






Pero claro, los mejores luchadores siguen siendo los mismos de siempre





Veinte personajes disponibles desde el principio, y otros doce secretos. Te quejarás...

BOWLING

Un *Tekken* sin modos de juego secretos, no sería un *Tekken*. El modo Tekken Ball de *Tekken 3* ha sido sustituido aquí por el modo «Tekken Bowl». ¿Y de qué va la cosa? ¡Sí, de bolos! Una bolera virtual tan increíblemente genial, que seguramente te pasarás más tiempo jugando con ella que con el resto del juego. Cada personaje tiene unas características propias: fuerza, velocidad, mano zurda o diestra, juego de muñeca... Este modo es, sin duda, una de las mayores virtudes del juego.



Paul lanza y ¡pleno! Su fuerza mediana y buen pulso lo convierten en una de las mejores opciones, aunque le falle el juego de muñeca...







Los Jack (hay tres) y Yoshimitsu juegan con ventaja: visión electrónica con detector automático de objetivo. Yoshimitsu es sin lugar a dudas el mejor jugador de bolos

FINALES

Algo que posiblemente decepcionará a los fans de la serie es que los finales de cada personaje están... generados con los gráficos de la propia consola. Nada de videos generados por ordenador. Además, estos finales no son nada espectaculares, y nunca duran más de cinco o seis segundos. Dos personajes que se dan la mano, dos amigos entrenando, dos personajes despidiéndose... Siempre dos, y siempre haciendo algo bastante aburrido. Una verdadera lástima.



Despedirse, saludarse, entrenar juntos, hablar... ¿Dónde están los finales de Hollywood de *Tekken 3*?

el fondo se desliza sobre el suelo. Sin embargo, aquí el fondo es tridimensional, y la sensación de que el suelo está desencajado es mayor que nunca. Algunos se sentirán decepcionados...

Por otra parte, *Tekken Tag Tournament* no es una continuación propiamente dicha de *Tekken 3*, sino una especie de recopilación de todos los *Tekken* con gráficos en alta resolución. Todos los personajes de la serie, con sus movimientos, combos y llaves de siempre, en escenarios alucinantes. Pero poco más. Se han añadido algunas animaciones nuevas: un par de formas nuevas de levantarse del suelo, alguna que otra patada diferente... Pero vaya, cualquiera que sepa jugar a *Tekken*, sabrá hacerlo aquí. Los personajes nuevos son muy pocos y, la mayoría de las veces, utilizan movimientos prestados de otros personajes. Les falta «novedad», «sorpresa».

Quizás la única novedad «real» de *Tekken Tag Tournament* sea, precisamente, el «Tag Tournament» del título. Si bien hay una opción de uno contra uno, las peleas principales del juego son de dos contra dos. En cada combate intervienen cuatro luchadores, formando dos equipos de dos. Escoges dos personajes en el menú y empiezas a pelear con uno de ellos contra uno de los dos adversarios. Pulsando uno de los botones frontales del mando, cambias de luchador. Así, el que descansa se va recuperando, mientras el otro zurra al contrincante. El primer equipo que pierda a uno de los luchadores por K.O., pierde el torneo. Simple, ¿no?

«*TTT* no es una continuación de *Tekken 3*, sino una especie de recopilación de todos los *Tekken*»





Los luchadores de la familia Kazama continúan siendo los más interesantes de la serie. La contundencia de Jin se pone de manifiesto una vez más, con patadas que parecen martillazos

Por desgracia, el sistema de peleas Tag no es tan divertido como podría parecer. Bueno, sí que lo es, pero... el de *Dead or Alive 2* es bastante mejor. La variedad de llaves de pareja que se pueden ejecutar en *DoA2* es considerablemente mayor, y los cambios de luchador son más realistas. Además, en *TTT* no puedes moverte tridimensionalmente por el escenario, algo que resulta bastante frustrante. Si Namco ha creado un sistema de juego perfecto en *Soul Calibur* para Dreamcast, ¿por qué no lo ha hecho para PS2? Pelear en 2D tenía su gracia hace unos años, pero es algo que ya deberíamos tener superado...

El aspecto de *TTT* es fabuloso, pero no tanto como esperan algunos. Namco ha creado personajes más realistas en *Soul Calibur*, con escenarios realmente tridimensionales por los que moverse. En *TTT*, los escenarios son fantásticos, pero... ¿no deberían ser los luchadores lo más perfecto y detallado? Pues no lo son. Alucinarás con las colegialas japonesas vitoreando alrededor de los luchadores, o con los soldados que vigilan el helipuerto en una base del ejército, o con los pandilleros que te animan en las callejuelas del Bronx... Pero no alucinarás demasiado con los personajes protagonistas, que a fin de cuentas son lo importante. Están mucho más detallados que en PSX, pero no tanto como deberían.

«El sistema de peleas no es tan divertido como parece»

Vaya, que *Tekken Tag Tournament* es genial, pero ¿lo suficiente? A los fans incondicionales de la serie seguro que les parece que sí. A quienes hayan visto *Soul Calibur* y *DoA2*, puede que no... Para bien o para mal, el mes que viene tendrás aquí nuestra review, y podrás salir de dudas. ■







Paul parte y reparte como mejor sabe: a lo bestia. En *TTT* está algo más viejo y ha perdido algo de su fuerza, pero ¡eso hace de él un excelente jugador de bolos!



No sólo los movimientos son los de siempre, sino también las celebraciones de las victorias. No es que no estén bien, pero... ¿no podrían alegrarse de ganar de alguna forma que no hayamos visto millones de veces?

Distribuidor:	Infogrames
Fabricante:	N Space
Jugadores:	De uno a dos
Disponible:	N/D

Duke Nukem: Land Of The Babes

TRAS SACAR BUENAS NOTAS EN LOS DOS PRIMEROS TÍTULOS, DUKE VUELVE CON MÁS EXPLOSIONES POTENTES Y SEÑORITAS LIGERAS DE ROPA



Chicas a go-gó (bueno, o que recuerdan a chicas) en el tercer episodio de la trilogía «machacaporcinos»



Esclavizar a las mujeres es lo mismo que decir que el mundo se ha vuelto completamente loco. Alguien tiene que destruir esas viscosas cadenas

Muchos juegos cambian significativamente en las últimas etapas de su fabricación, así que esperemos que *Duke Nukem: Land Of The Babes* sea uno de ellos. La versión de que dispone *PSMag* aqueja imperfecciones tanto gráficas como de jugabilidad que deberían ser pulidas antes de su lanzamiento.

La acción se desarrolla en algún momento futuro, cuando una raza alienígena invade la Tierra y borra de su faz a los hombres, al tiempo que esclaviza a las mujeres con la intención de criar una raza de híbridos. Las escasas mujeres que consiguen huir forman la Resistencia Femenina Unida, pero se ven obligadas a pedir ayuda cuando los alienígenas construyen un arma devastadora. Obviamente, necesitan la ayuda de un hombre, y es que no son más que chicas. ¿Cómo pueden pretender luchar debidamente cuando están tan ocupadas meneando los pechos por ahí? ¿Pillas de lo que va esto?

Aquí es donde entra en escena Duke Nukem, el macho de las cavernas definitivo, un engreído armado, amigo de las payasadas y las bromitas que más bien parece un chulo paseándose por el borde de la piscina. Tú eres Duke, y en esta aventura en tercera persona tendrás que recorrer 23 niveles repletos de malos gigantescos con pinta de cerdo —y algún que otro

«Una raza alienígena invade la tierra y borra de su faz a los hombres...»

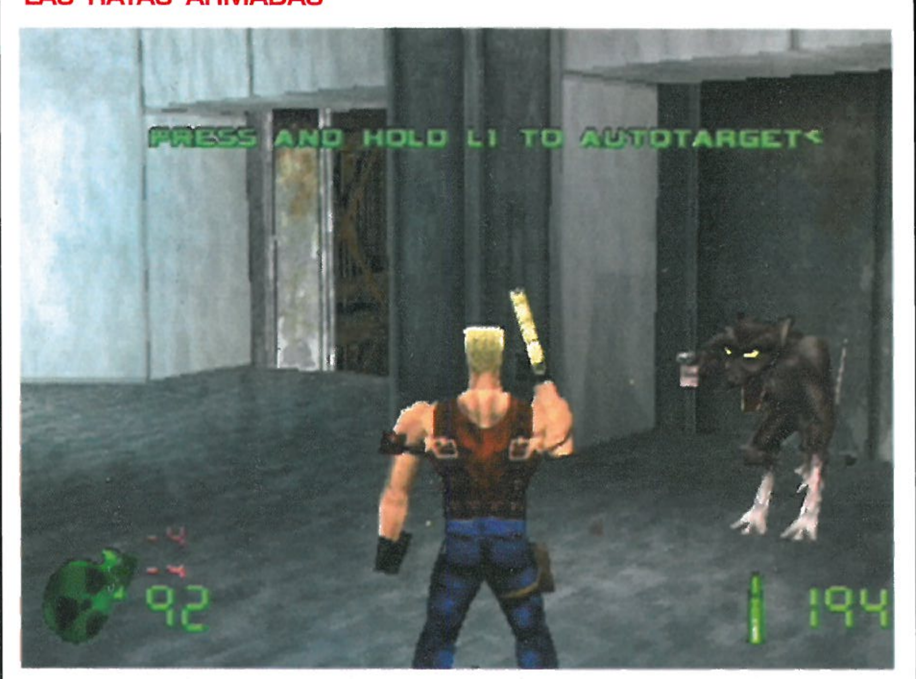
gorila— con la ayuda de armas que van desde cuchillos arrojadizos a lanzagranadas. Hay hasta niveles submarinos, aunque por desgracia la versión previa se cuelga cada vez que Duke mete la cabeza bajo el agua, así es que habrá que esperar a la versión definitiva para ver cómo resultan.

Se trata, sin duda, de más de lo mismo para la ya controvertida saga *Duke*: la habitual combinación de armamento pesado, sangre, mujeres semidesnudas y el extenso repertorio de comentarios sexistas de Duke. Es una fórmula que ya dio buenos resultados en el pasado (los dos juegos anteriores cosecharon 8/10 en *PSMag 14* y 9/10 en *PSMag 23*, respectivamente).

Desgraciadamente, será necesario solucionar los fallos en la jugabilidad y en el sistema de controles, y rápido, si quieren que esta secuela se acerque mínimamente a sus precedesoras. Hasta el más básico de los movimientos conlleva discontinuidades gráficas.

ATENTO A...

LAS RATAS ARMADAS



En el futuro estos molestos e indeseables bichos podrán sostener y disparar armamento pesado contra objetivos en movimiento, como nuestro misógino Sr. Nukem, y medirán dos metros de alto. Malas noticias para las chicas y los cazaratas de todo el mundo.



LO MEJOR

- Modo Death Match
- Grandes pistolas
- Chicas

LO PEOR

- Defectos en los controles
- Gráficos irregulares
- Sexismo devastador

PREVIO AVISO...

El juego depende en gran medida de su pedigrí, así que puedes esperarte gráficos y jugabilidad muy similares a los de sus precedesores. Si la versión previa se parece en algo a la versión final, el juego podría resultar extremadamente anticuado.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Team Soho
Jugadores: De uno a ocho
Disponible: Noviembre

Esto es Fútbol 2

«SON ONCE CONTRA ONCE. NO HAY ENEMIGO PEQUEÑO. BLAH, BLAH, BLAH...». SI DE VERDAD QUIERES SABER LO QUE ES FÚTBOL, DEJA DE ESCUCHAR LA RADIO Y PRESTA ATENCIÓN

Estás en la final de la Liga de Campeones. Quedan pocos minutos para el final del partido, y el marcador refleja un empate entre los dos equipos. Pasas el balón a la banda, corres libre de marca, y te acercas rápido a la frontal del área. Entonces, el lateral te devuelve el esférico. Driblas a un defensa, miras a portería y disparas con fuerza. En ese momento, el tiempo se detiene. Oyes los gritos del público y los latidos de tu corazón. Fijas tu vista en la pelota. El portero se estira y... ¡goooool! ¡Esto es Fútbol!

Hace menos de un año, la gente de Sony nos sorprendía con *Esto es Fútbol*, un simulador del deporte rey realmente bueno. El juego conseguía reproducir la sensación de disfrutar de verdad un partido, como ningún otro lo había logrado hasta entonces. Bueno, ninguno, a excepción del genial *ISS Pro '98*.

«El movimiento de los jugadores es realista»

Tenía una jugabilidad fantástica, una IA bien dotada, gráficos excepcionales, y un modo multijugador que permitía incorporar a la partida hasta ocho personas, con dos MultiTap. Ha pasado el tiempo, y han aparecido maravillas como *ISS Pro Evolution*. Sin embargo, Sony no ha dejado de trabajar para mejorar su simulador de fútbol. Pues bien, ahora el fruto de ese trabajo está a punto de ver la luz con *Esto es Fútbol 2*.

El juego no sólo posee todos los destellos de calidad de su predecesor, sino que está lleno de novedades y mejoras. Para empezar, se han añadido nuevas competiciones (reales e inventadas), como el torneo en el que debes enfrentarte a los mejores equipos de la historia reciente. Además, el movimiento de los jugadores es más realista. Se han creado nuevos gestos y ademanes, para hacer que esos 22 tipejos poligonales se parezcan más a los jugadores reales. Por ejemplo, cuando alguien mete gol en propia meta, los compañeros de equipo acuden para recriminarle la acción. El aspecto más destacado de *Esto es Fútbol 2* es su jugabilidad. Se ha dotado a los futbolistas de un repertorio muy amplio de movimientos. Esto permite realizar pases y disparos a puerta, desde posiciones que antes eran impensables. Si te encuentras sin ángulo en un lateral de la portería, lo más lógico es buscar a un compañero para pasarle el balón. Pero si no ves a nadie cerca, puedes chutar con rosca para intentar marcar. Se ha mejorado la precisión de los pases para dotar al juego de más dinamismo. Puedes avanzar por todo el campo, moviendo el balón por los huecos, y llegar hasta el área contraria con rapidez. En cambio, resulta difícil correr con el balón controlado, lo cual no es tan realista.. ■



Gráficos excelentes, disparos a puerta espectaculares, y movimientos idénticos a los de un jugador de verdad. Tiene buena pinta, ¿eh?

Las jugadas a balón parado son una ocasión muy buena para marcar gol. Centras al jugador mejor situado, pulsas Cuadrado repetidas veces y consigues un buen remate de cabeza o chilena

ATENTO A ...

LAS SALIDAS DEL PORTERO



Si un delantero contrario se queda delante de tu portero, puedes hacer una salida para detener el balón, pulsando L1. Aunque debes tener cuidado: una salida a destiempo es un gol seguro.



LO MEJOR

- Gráficos maravillosos y movimientos realistas
- Una jugabilidad estupenda

LO PEOR

- Resulta demasiado difícil avanzar con el balón controlado
- Falta algo de realismo

PREVIO AVISO

Esto es Fútbol es más jugable, divertido y completo que su predecesor. Además, cuenta con una animación estupenda, gráficos excelentes y un fútbol espectacular. La versión definitiva tendrá que mejorar para superar a *ISS Pro Evolution*.

Distribuidor: Proein
Fabricante: Blitz Games
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Action Man Destruction X

SI TODAVÍA NO ESTÁS JUBILADO Y NO TIENES NIETOS A LOS QUE CUIDAR, SEGURAMENTE CONOCERÁS AL HÉROE MÁS FAMOSO DE LOS ANUNCIOS NAVIDEÑOS...







Action Man **tiene complementos para todo. Su deportivo está equipado con ametralladoras, lanzamísiles, minas, lanzallamas, ganchos para abordar a otros coches, escupideros de aceite y clavos... vamos, que ni el Equipo A podría dejarle el coche en mejores condiciones**

Calma muchachos, que no cunda el pánico. Los que anden con menos contemplaciones a la hora de comprar un juego (y los *supporters* más fanáticos de Action Man) recordarán que *Mission Xtreme* fue la primera aparición del valeroso muñeco en nuestra gris. En ella, AM perseguía con diferentes vehículos a docenas de criminales por ciudades y junglas mientras una cámara le seguía desde lo alto, como en *Grand Theft Auto* pero a lo cutre. Más adelante las persecuciones se alternaban con fases en las que AM se calzaba sus botas especiales para luchar, y se liaba a palos a diestro y siniestro en una triste aventura en tercera persona. Variado, entretenido, pero poco más.

Pero, si Barbie tuvo una segunda oportunidad con *Barbie Super Sports*, ¿por qué no puede tenerla el más duro de los héroes de Hasbro? Además, parece que esta vez no ha encendido la consola con el pie izquierdo. La verdad es que en esta nueva entrega no se puede decir que hayan cambiado demasiado ni el argumento ni el estilo de juego, pero, ¿qué más da si ahora puede ser divertido? El malo de turno, cómo no, es el maléfico Dr. X, enemigo número uno de AM, quien se las ha arreglado para secuestrar a unos científicos que conocen el secreto de la típica arma superdestructiva capaz de acabar con la humanidad. Para poder detener al Dr. X, de nuevo aparecen los niveles de conducción, pero con un motor gráfico, que aunque sencillo, ya querría tener para sí el popular *GTA*. Los gráficos se han mejorado notablemente y son en 3D. En cada una de estas fases se tendrán que realizar varias misiones como colaborar con la policía para detener a los cacos del lugar, ayudar a los bomberos a controlar incendios, y al mismo tiempo, ideárselas para acabar con los planes de Dr. X y competir de vez en cuando

«Los gráficos han mejorado notablemente»

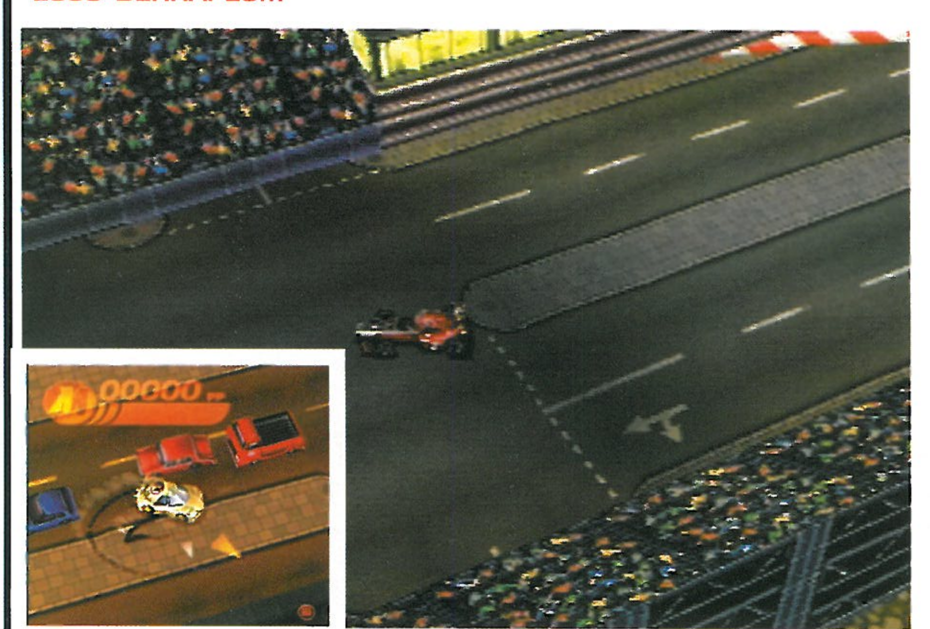
en alguna que otra carrera de coches.

Para que no resulte demasiado repetitivo, una vez más se han alternado las fases de conducción con otros estilos de juego, aunque ahora parece que no habrá aventura, sino combates con los secuaces del Dr. X, grandes robots, mutantes, dinosaurios y otros siniestros elementos fácilmente reconocibles por los más pequeños del hogar. De momento, la calidad gráfica de estos niveles es más que aceptable, y alguno de los enemigos nos ha sorprendido gratamente.

Resumiendo, parece que *Action Man* quiere reconciliarse con sus fans, por lo menos con los que poseen una PSX, por lo que se ha propuesto hacer casi lo mismo que en su primera aventura, pero de una manera más vistosa y elegante. Nos alegramos de que así sea, y esperamos esperanzados que llegue la versión definitiva.

ATENTO A...

ESOS DERRAPES...



Está bien, **no estamos delante de un *Driver* o de un *Gran Turismo*, pero os aseguramos que conducir el deportivo de *Action Man* es muy divertido. En la primera carrera con la que nos encontramos, no pudimos dejar de repetirla hasta que cruzamos la línea de meta en primera posición. Más tarde, en la ciudad, batimos el récord de puntuación negativa al destruir todo su mobiliario urbano. ¡Este juego tiene sus puntos!**



LO MEJOR

- La velocidad de los vehículos
- Las misiones de cada nivel
- Modos de juego escondidos

LO PEOR

- El argumento es muy pobre
- Tus amigos te mirarán mal si estás a punto de casarte

PREVIO AVISO

A pesar de su sencillez es un juego muy adictivo, especialmente en las fases de conducción. Aunque esté pensado para un público, digamos, que más bien joven, *AMDX* podrá ser una buena alternativa para pasar un buen rato sin tener que pensar demasiado.


RECYCLE!!!
ORGANIZATION
Lois
www.loisjeans.com

Plátano / **balú** / un / **dos** / plátano / **balú...**

Distribuidor: Sony
Fabricante: Disney Interactive
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Noviembre

El libro de la selva, muévete con ritmo

SEGURO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO CRECER EN LA SELVA, CRIADO POR LOBOS Y CON AMIGOS DE LO MÁS RAROS. Y DE PASO, ¿POR QUÉ NO APRENDER A BAILAR CON ELLOS?



Las direcciones que debes pulsar descienden despacio por la parte izquierda de la pantalla. Al llegar abajo, debes pulsar la dirección que corresponda. Si fuera seis o siete veces más rápido, podría resultar incluso divertido

Remóntate unos cuantos años atrás, y recordarás sin demasiados problemas la peli de dibujos de Disney que da nombre a este juego. Mowgli era un niño que, como Tarzán, creció en la selva criado por animales. Pero éste, en lugar de ser educado y cuidado por monos, crecía entre lobos. Y su existencia era mucho más feliz, si cabe, que la del mítico dueño de Chita: Mowgli se pasaba la vida cantando y bailando con todos los animales que encontraba a su paso...

Vale, es verdad, nadie se lo cree. Si un lobo se encuentra un bebé en medio de la selva, lo último que se le ocurriría sería cuidarlo para que creciera. Y no, los animales no cantan ni bailan. Y tampoco hablan, además. Y si lo hicieran, no lo harían todos en el mismo idioma. ¿Y qué pinta un lobo en la selva? ¿Es que Disney nunca vio documentales de animales o qué? Pero bueno, ya dejamos de destriparte la infancia...

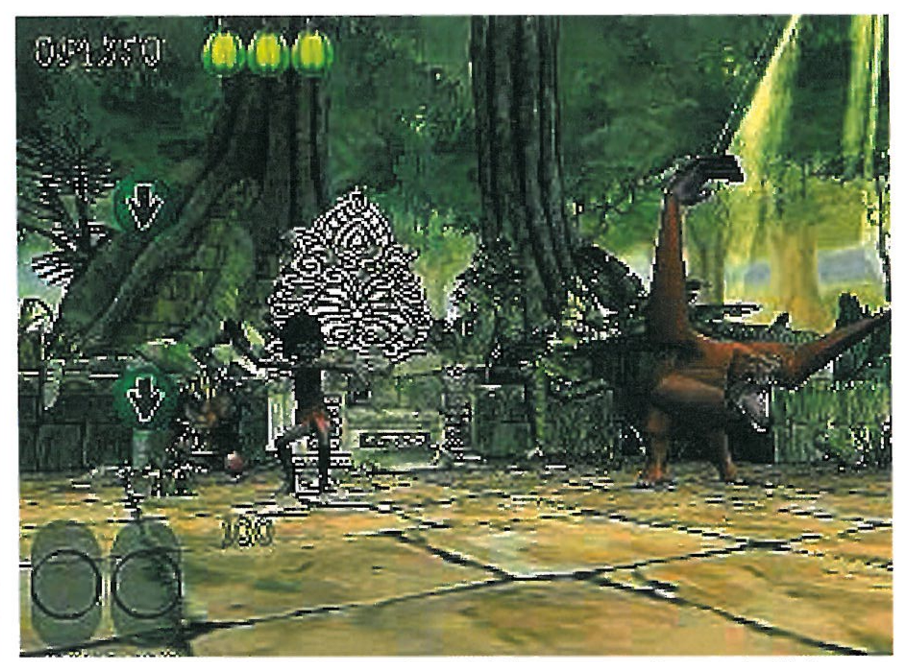
La cuestión es que, al menos en una «mente Disney», es posible que un humano conviva con animales cantando y bailando. Y eso es, precisamente, de lo que va este juego. Mediante secuencias de vídeo, Mowgli se irá encontrando a los diferentes personajes que aparecían en la película. Cada encuentro será un nivel, y en cada nivel tendrás que superar con éxito una pequeña clase de baile. Los movimientos posibles se realizan con las cuatro direcciones del pad, por lo que el juego resulta condenadamente fácil. Puedes pasártelo con una sola mano y sin prestar demasiada atención, por muy jovenzuelo que seas. Y es que *El Libro de la Selva* no ha sido concebido para el cómodo mando de PlayStation, sino para algo un poco más sofisticado: una alfombrilla con botones. Como en el juego de Konami, *Dance Dance Revolution*, en *El Libro de la Selva* podrás jugar «bailando» sobre una alfombra con botones, pisando el que corresponda en cada caso. Así, seguramente el juego será un poco menos fácil y, por lo tanto, algo más divertido. De momento, toda la información que tenemos es que la alfombrilla se venderá junto al juego por un precio que rondará las 10.000 pesetas. Un poco de paciencia, hombre.

«Mowgli dará con personajes de la película»

A ciencia cierta, sin tan curioso periférico, *El Libro de la Selva* carece de sentido como juego. Un título que puede pasarse de cabo a rabo casi con los ojos cerrados, no es precisamente el colmo de la adictividad. Puede que se trate de un juego para niños, pero los niños de hoy en día no conocen a Mowgli. Y aunque le conocieran, se aburrirían soberanamente con un juego tan fácil. Incluso cambiar un juego en la consola y encenderla requiere el uso de más botones...

ATENTO A...

BALOO (BALÚ PARA LOS AMIGOS)



Este orangután nos cae bien. Puede que su forma de bailar sea un poco brusca y desaliñada, pero seguramente tú bailarías igual si tuvieras los brazos el doble de largos que las piernas, ¿no? Fíjate en él e imítale pulsando las direcciones correctas en el pad.



LO MEJOR
- Estaría bien jugar con un nuevo periférico
- Algunos personajes son simpáticos

LO PEOR
- La palabra «fácil» es complicada para describirlo
- Jugando con el mando es aburridísimo

PREVIO AVISO
Las ideas nuevas siempre son bienvenidas, pero deben estar enteras. Este juego ha sido desarrollado para un determinado periférico, sin él este título pierde toda emoción.

Distribuidor: Electronic Arts
Fabricante: Midas Interactive Entertainment
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Castrol Honda Superbikes 2001

¿NO QUERÍAS MOTOS? PUES TOMA DOS TAZAS. *MOTO RACER WORLD TOUR, CASTROL HONDA SUPERBIKES 2001...* NO TE PUEDES QUEJAR. BUENO, SÍ QUE PUEDES

Analizamos el primer *Castrol Honda* en el número 33 de *PSMag*, que obtuvo un más que decente 7/10. Puede que PlayStation no tenga, por ahora, ningún juego de motos verdaderamente bueno, pero al menos *Castrol Honda* era divertido y bastante rápido. Del mismo modo que *Championship Motocross* es el único exponente decente de las carreras de motos sobre tierra, en la gris, *Castrol Honda* fue el primer título de carreras sobre asfalto que valía la pena.

No obstante, debemos tener clara una cosa: nuestro *Castrol Honda Superbikes* descendía de un juego de PC, y éste era infinitamente mejor. EA se ha adueñado del género de las motos de veloci-

«Gráficos mejorados con motos mucho más detalladas»

dad en PC, con *Castrol* y, especialmente, con la serie *Superbikes Championship*. Nada es capaz de acercarse en calidad y diversión a sus simuladores de motos para ordenador. Pero en PlayStation, no sucede lo mismo...

Y es que, si bien la versión de *Castrol Honda Superbikes 2001* que hemos probado no es más que una beta (faltan muchísimas cosas), ya se puede adivinar, a grandes rasgos, cómo será el juego final. Gráficos ligeramente mejorados, con motos mucho más detalladas y escenarios algo más recargados. Más motos en pantalla y caídas mucho más frecuentes. ¿Resultado de todo esto? Más trabajo para la consola del que puede soportar y, por tanto, reducción de las imágenes por segundo a casi la mitad que las del primer juego.

La velocidad de las motos no está nada mal, y la visibilidad de la pista es suficiente para jugar. Lamentablemente, las indicaciones de las curvas en pantalla aparecen muy tarde, y casi siempre ves la curva antes de ser avisado de ella. En todo caso, las cosas que se deberían arreglar de cara al juego final son muchas, muchísimas. Tus adversarios conducen como auténticos robots. Sus motos apenas corren la mitad que la tuya, por lo que nunca cometen fallos. Tú, en cambio, avanzas a tal velocidad, que lo único que puedes hacer para tomar cada curva es parar la moto casi por completo. De lo contrario, te la pegas. La conducción no podría ser menos realista.

Si la gente de Midas decidiera reducir la velocidad de tu moto, aumentar la de tus adversarios, incrementar la adherencia de los neumáticos y optimizar el flujo de imágenes por segundo, *Castrol 2001* podría llegar a buen puerto. Pero son muchos cambios los que hacen falta, ¿no? ■



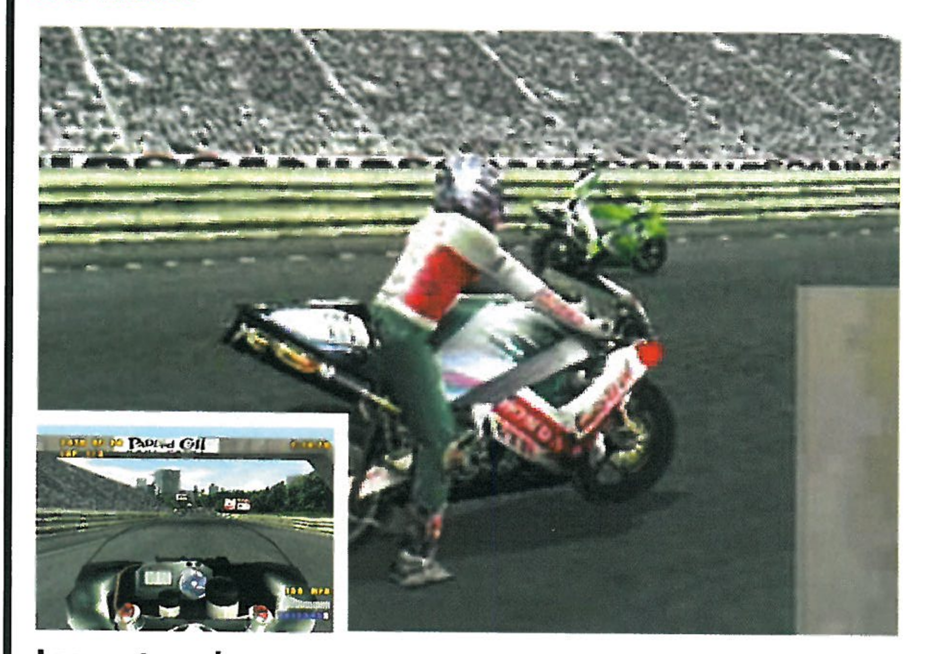


Los accidentes esta vez son mucho más frecuentes, ya que alcanzas mayores velocidades y la adherencia de las ruedas es inferior a la de una moto de verdad

En casos como éstos, las imágenes se ralentizan tanto que no sabes ni qué está pasando realmente en el juego. El primer *Castrol* funcionaba bastante mejor

ATENTO A ...

LAS MOTOS



Las motos ahora son mucho más detalladas, con reflejos sobre su superficie y muchos más polígonos. Pero tanto polígono no es bueno para la velocidad de los gráficos... Esperemos que Midas simplifique un poco los modelos para aumentar la velocidad de los gráficos.



LO MEJOR

- Motos más detalladas
- Montones de circuitos
- Velocidades de vértigo

LO PEOR

- Todavía tiene multitud de fallos
- Faltan muchos cuadros por segundo
- Conducción poco realista, por ahora

PREVIO AVISO

Todavía necesita muchas jornadas de 14 horas de trabajo para convertirse en un juego, cuando menos, decente. Sólo para ser tan bueno como el título anterior, tendría que mejorar una barbaridad.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Sony
Jugadores: Uno
Disponible: Diciembre

Legend of Dragoon

NO TODO EN LA VIDA SON «FINAL FANTASYS», AUNQUE ALGUNOS LO CREAN. ALGUNOS SUCEDÁNEOS PUEDEN INCLUSO SER MEJORES... ¿O NO?





Dart es el típico prota: aburrido, tontorrón, honrado, huérfano... Y, por supuesto, es el personaje con menos cualidades para luchar del grupo, como suele pasar



Rose es genial, especialmente lanzando magias. Hace más daño a los malos que nadie, aunque no es muy fuerte

Sabemos que nadie se lo va a creer, pero atención: a más de la mitad de los redactores de *PSMag* les parece que *Legend of Dragoon* es mejor que *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII*. Ya, ya, suena algo raro... ¡pero es verdad! Aunque, eso sí: *Legend of Dragoon* es uno de los juegos menos originales de la historia... A ver, por partes.

Legend of Dragoon no tiene nada que ver con la serie *FF*, ni con Square, ni con Cloud, ni con Squall... Pero parece un *Final Fantasy*. Personajes sospechosamente parecidos a los de *FFVIII*, el mismo sistema de batallas por turnos, magias similares, un motor gráfico casi idéntico... Prácticamente todo lo que tiene *Legend of Dragoon* es plagiado de algún otro juego, especialmente de *FFVIII*. Sin embargo, (y aquí es donde viene lo realmente sorprendente), ¡todas las cosas plagiadas parecen ser mejores en *Legend of Dragoon*! Los combates por turnos son más divertidos, completos, lógicos y consistentes que en un *FF*; los escenarios son más grandes y variados; el mapa es más lógico y sencillo de entender; las magias son más interactivas, y la inclusión de los llamados «Dragoon» en los que se convierten los personajes al alcanzar cierto nivel de magia, es una auténtica pasada. Lamentablemente, el espacio no nos da para más detalles, pero créenos: si la serie *FF* te gusta, *Legend of Dragoon* te sorprenderá.

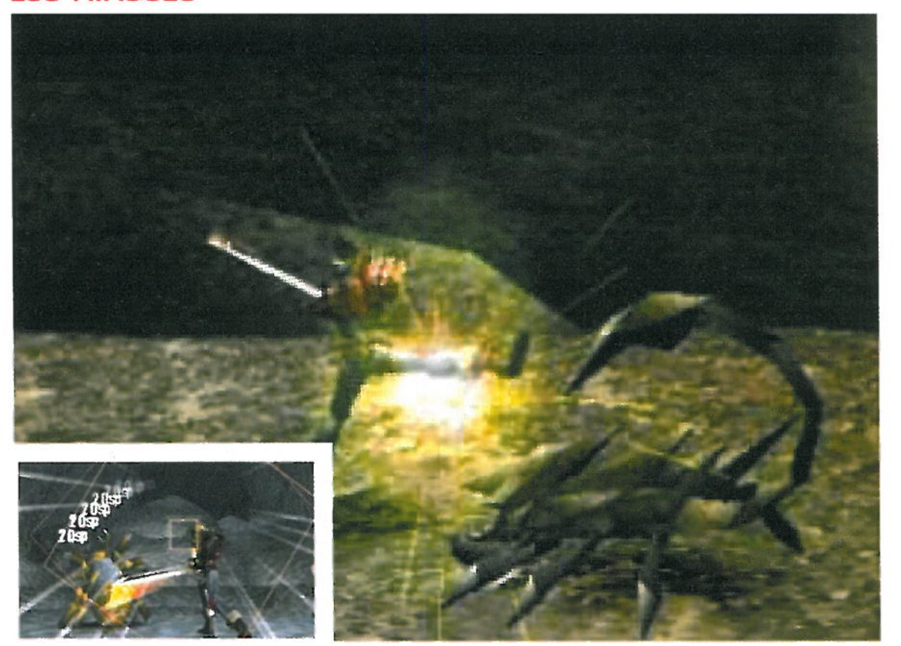
El prota de la historia se llama Dart, y busca al monstruo que arrasó su pueblecito de pequeño, con sus papás dentro. Luego están Shana, la chica que le gusta; Rose, la típica mujer misteriosa; Lavitz, el típico tipo duro leal al típico Rey que no conoces hasta la mitad del juego... En fin, todo es bastante típico. Hasta que entran en escena las almas de dragón. Resulta que tus personajes son capaces de absorber las almas de los dragones con los que acaban, convirtiéndose en «Dragoon» (un híbrido de hombre y dragón). Cuando te conviertes en Dragoon, tus ataques son mucho más poderosos, y tus magias resultan devastadoras.

«Los combates por turnos son más divertidos que en un *FF*»

Aunque la mayor de las virtudes de *Legend of Dragoon* es su sistema de ataques. Funcionan por turnos, sí, pero tienes que pulsar los botones en un momento determinado, según el movimiento que vaya a ejecutar tu personaje. En función de tu precisión al pulsar el botón en el momento correcto, haces más o menos daño al enemigo. Difícil de explicar, ¡pero muy divertido! Tienes que probarlo. Nunca antes las batallas por turnos de un juego de rol habían sido tan interactivas.

ATENTO A...

LOS ATAQUES



Completamente interactivos. Cuando te toca el turno y selecciones la opción de atacar, tu personaje avanza hacia el malo y aparece un cuadrado enorme en la pantalla. Cuando este cuadrado está justo en el centro, tienes que pulsar X. Si eres preciso, le quitas más vida al enemigo. Te encantará.



LO MEJOR

- ¡Combates por turnos interactivos!
- Los espectaculares Dragoon
- Mejores gráficos que un *FF*

LO PEOR

- Poco original
- Personajes arquetípicos

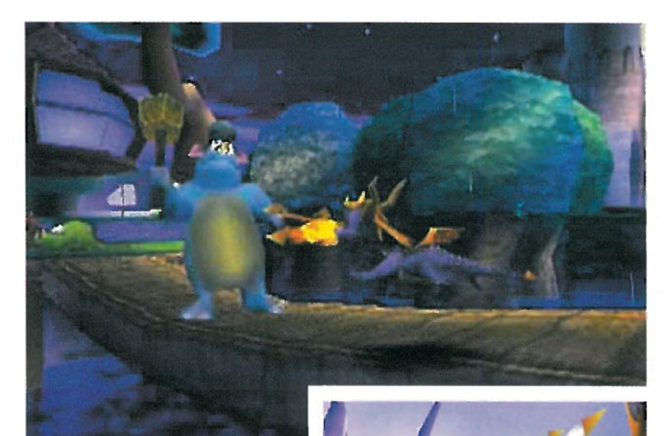
PREVIO AVISO

Un juego de cuatro discos que no debe tener en total ni diez ideas originales. Pero aparte de eso, es más bonito, divertido y largo que un *FF*. Increíble. Bueno, no tiene las mismas secuencias de vídeo, claro...

Distribuidor: Sony
Fabricante: Sony
Jugadores: Uno
Disponible: Noviembre

Spyro 3 el año del dragón

SPYRO ATACA DE NUEVO, CON LA EXCUSA DEL AÑO CHINO DEL DRAGÓN. ¿CUÁNDO HA NECESITADO SPYRO UNA EXCUSA PARA HACERNOS ECHAR HUMO?



Spyro, como siempre, chamuscando primero y preguntando después. Conserva todas las habilidades de los juegos anteriores, accesibles desde el principio. Eso ahorrará tiempo a los conocedores de la serie





Escenarios preciosos llenos de gente simpática y cosas de colores. Puede que no sea nada nuevo, pero ¿por qué cambiar lo que ya está bien?

A estas alturas, uno empieza a mosquearse con Spyro. ¿Qué es lo que le ocurre que no crece nunca? ¿Tiene un problema hormonal? La mayoría de los dragones a los que rescata Spyro, sobrepasan el siglo de vida y en esta última parte de sus aventuras, nuestro héroe tiene que encontrar todos los huevos de dragón que han sido secuestrados. De esto se deduce que hay un principio y un final en la vida de todo dragón, ¿no? Pero no parece suceder lo mismo con Spyro, para quien los años no significan nada. Gana unos cuantos polígonos extra en cada cumpleaños, nada más.

Lo que sí cambia en Spyro es su forma de enfrentarse a los problemas, menos mal. En *Spyro 3*, los programadores, conscientes de sus limitaciones —no creen que pueda aprender muchas más cosas—, han optado por darle un poquito de ayuda. Podrá contar con algunos amigos mucho más habilidosos que él durante el juego. Ésta es la principal novedad en *Spyro 3*: cuatro personajes jugables extra. Una canguro, un Yeti, un pingüino y un mono superagente especial con un montón de armas raras. Cada uno tiene sus propias habilidades, e incluso hay mundos enteros a los que sólo puedes acceder con un determinado personaje.

La historia... Bueno, la de siempre. Por alguna razón, Spyro es el único héroe de su mundo, y siempre recurren a él para solucionar todos los problemas. En esta ocasión, la mala de turno ha secuestrado los pequeños huevos de dragón que había por ahí. Venga, otra vez a patearse kilómetros y kilómetros para salvar a tu especie... ¿Será éste el motivo por el que no creces, Spy?

Otra de las novedades importantes en *Spyro 3* es que podrás manejar algunos vehículos. ¿Te imaginas a Spyro subido en un submarino, un tanque, o una lancha motora? Será divertido verlo. Además, en un determinado nivel puedes lanzar al dragoncillo por los aires con un cañón,

«Habrá 30 mundos plagados de minijuegos...»

estilo *Super Mario 64*. Los niveles también se han mejorado, aunque la estética continúa siendo la misma. Si has jugado o visto alguna vez un *Spyro*, sabrás a qué nos referimos: escenarios preciosos, personajes encantadores, y tanto colorido que casi hace daño a la vista. Habrá nada menos que 30 interminables mundos que explorar, plagados de minijuegos, enemigos, tesoros e infinidad de cosas que hacer. Romper cofres, recoger gemas, matar malos, atender a los lugareños, encontrar huevos... Y completar minijuegos. Algunos son geniales, y te permiten hacer cosas como boxear, usar un *skate* y practicar el tiro al blanco. Parece que a la tercera va la vencida, Spyro. ■

ATENTO A...

LOS PERSONAJES EXTRA



Son absolutamente geniales: un canguro, un Yeti, un superagente especial... ¡Incluso podrás controlar a la libélula en alguna ocasión! Fantástico.



LO MEJOR

- Los nuevos personajes
- Los vehículos
- Más minijuegos

LO PEOR

- Se parece demasiado a sus antecesores
- Un poco repetitivo...

PREVIO AVISO

Una nueva aventura de Spyro en un mundo similar, haciendo las mismas cosas de siempre, con algunas pequeñas novedades. ¿Serán estas variaciones suficientes para enganchar a los spyroadictos una vez más?

Distribuidor:	Ubi Soft
Fabricante:	Ubi Soft
Jugadores:	Uno
Disponible:	Finales de noviembre

UNA PELÍCULA DE DISNEY CON JUEGO PARA PLAYSTATION. ¡QUE NO CUNDA EL PÁNICO!

Disney's Dinosaur



Las secuencias de vídeo están sacadas directamente de la película, por lo que son estupendas

Hercules, Bichos, Tarzan... **Todos tienen en común lo mismo: eran películas Disney que se convirtieron en juego para PlayStation. Y los juegos resultantes siempre fueron considerablemente peores que sus pelis. Ya, *Tarzan* no estaba del todo mal, pero tampoco era una joya imprescindible, la verdad.**

Ahora le toca el turno a la peli *Dinosaur,* que se entrenará dentro de unos meses en nuestras salas. Todo un alarde de efectos digitales sobre paisajes reales. Una historia al más puro estilo Disney —animalito huérfano es criado por otros que nada tienen que ver con él, y todos cantan y bailan juntos— que, por supuesto, engendra un juego hecho con prisas. Pero *Disney's Dinosaur* promete: será el juego hecho con más prisa de todos los títulos Disney que han pasado por nuestra consola hasta ahora. Habrá que esperar a la versión definitiva para descubrir su atractivo, pero desde luego, lo que hemos visto de él hasta ahora no lo tiene. Poca jugabilidad, adictividad escasa, gráficos elementales y un doblaje bastante mediocre. En fin, más detalles el mes que viene.



En cuanto al juego... no nos convence demasiado. Esperaremos a la versión de *review*

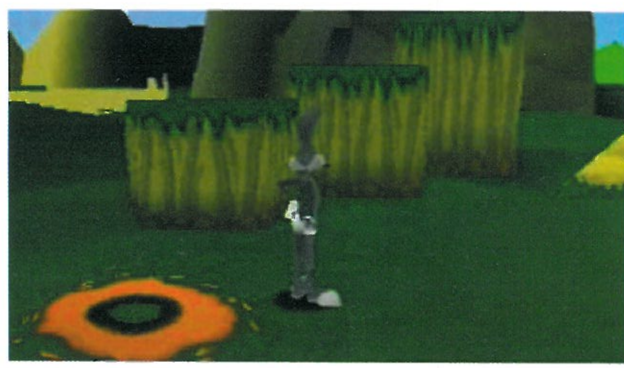


Hará falta mucho trabajo para mejorar lo que hemos visto, pero... nunca se sabe, a lo mejor los chicos de Ubi Soft nos sorprenden con una versión de review que nos satisfaga un poco más. Hasta entonces cruzaremos los dedos.

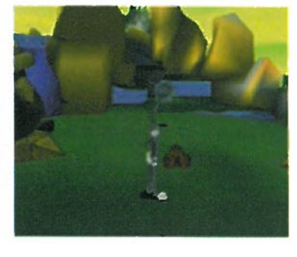
Distribuidor:	Infogrames
Fabricante:	Artificial Mind + Movement
Jugadores:	De uno a dos
Disponible:	Sí

DOS GRANDES DE LA WARNER SE VAN DE AVENTURA JUNTOS

Bugs Bunny & Taz Time Busters



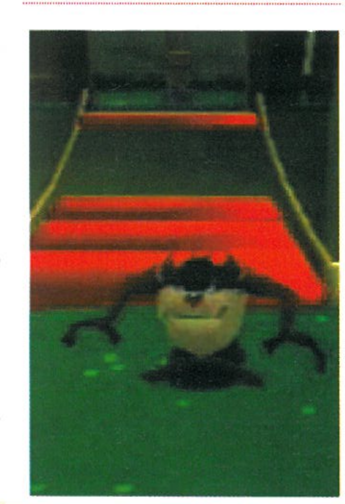




Bugs y Tazz tienen que recorrer una serie de niveles muy diferentes. La Era Vikinga es verdaderamente original

La verdad es que la Warner tiene un montón de personajes de dibujos animados, y todos son encantadores. Pero si hay dos de ellos que despiertan auténticas pasiones, sin duda, son Bugs Bunny y Taz (el diablo de Tasmania). Ahora, vas a poder disfrutar de los dos al mismo tiempo en el nuevo juego de Infogrames para PlayStation: *Bugs Bunny & Taz Time Busters.*

El juego está compuesto por una serie de escenarios abiertos en 3D, llenos de puzzles divertidos y enemigos. A medida que avances, recorrerás varias civilizaciones históricas (la Azteca, la Vikinga, la Arábiga...). En cada una debes recoger una serie de monedas que dan paso al siguiente nivel. Para sortear las dificultades, puedes moverte con un personaje u otro de forma alternativa. Ambos son complementarios. Taz puede hacer frente a enemigos fuertes y levantar pesos, mientras Bugs salta y corre mucho mejor. El control es fácil de manejar, pero los gráficos son todavía modestos y la dificultad demasiado baja. Aunque parece que este juego será algo mejor que su predecesor en la gris, *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo.*





No le costará demasiado superar a *Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo*, pero ¿será eso suficiente para convencerte de que lo compres? Puede que no...





¿A POR LA QUINTA?



ENTONCES... ¿ESTÁ VIVA? ¿ESTÁ MUERTA? ¿Y SI HA PASADO A MEJOR VIDA, ¿QUÉ DEMONIOS HACE CON ESE VESTIDO TAN AJUSTADO? *PSMag* VISITÓ A LOS CHICOS DE CORE DESIGN PARA AVERIGUAR QUÉ SE ESCONDE DETRÁS DE LA QUINTA AVENTURA DE LARA, *TOMB RAIDER: CHRONICLES,* Y —QUE NO OS OIGA NADIE— DE SU FUTURO EN PS2...







Lara Croft está muerta, o por lo menos, eso creíamos nosotros. Al final de *The Last Revelation*, Lara era dada por muerta bajo un montón de piedras en una tumba del Egipto más oscuro. Ni tan siquiera una cantidad desmesurada de Red Bull podría revivir al icono número uno de la PlayStation, puesto que al final de su búsqueda para recuperar el espíritu de Set nuestra heroír quedó atrapada en el Templo de Horus (bajo la Gran Pirámide) y por lo tanto, la tumba que dio el nombre de guerra a Lara se convirtió en su lugar de descanso final.

Esto significa, por descontado, que estamos al final de una película de suspense de serie B o ante un suicidio comercial en toda regla. La cara que ha aparecido en más de 300 portadas de revistas, el cheque en blanco de *merchandising* que ha engendrado de todo (desde toallas hasta una futura película), la estrella de un juego sorprendente que ha vendido (a ver si nos acordamos) más de 14 millones de copias en todas sus encarnaciones para PlayStation... Es imposible imaginar que Core Design, los padres de Lara, decidieran de repente matar a su billete en primera clase para el cielo, ¿no crees? Así pues, en *PSMag* esperamos la inevitable llamada telefónica que nos desvelaría que Lara había escapado excavando un túnel con una mandíbula fosilizada, que había sufrido un ataque de amnesia y estaba viviendo en Chelmsford, o cualquier otro *deus ex machina* que nos permitiera una vez más echar un vistazo al nuevo juego de *Tomb Raider*, tal y como hemos hecho cada año desde que apareció la ▸

[A la derecha] **Renderizada exclusivamente para este reportaje, Lara nos muestra el traje superajustado que lleva en el nivel del almacén industrial. Nunca antes había tenido un aspecto tan encantador (y mortífero...)**

PELÍCULAS, JUEGOS Y VÍDEOS

SÍ, SÍ, YA SABEMOS QUE ANGELINA JOLIE HARÁ DE LARA, ¿PERO QUÉ MÁS SE ESTÁ COCIENDO ALREDEDOR DE *TOMB RAIDER: THE MOVIE*?

«Está absolutamente entusiasmada.» Adrian Smith, de Core, está hablando, por descontado, de Angelina Jolie, ganadora de un Oscar por su papel en *Inocencia interrumpida* y que ha sido la elegida para encabezar el reparto de *Tomb Raider: The Movie*. Por las palabras de Smith, estamos seguros de que ha sido la mejor elección posible para interpretar a la aventurera Lara.

«Se ha metido de lleno en el papel,» continúa Smith. «Se ha pasado las últimas seis semanas entrenando muy duramente. Ha hecho *bungee jumping* y ha estado con los marines para aprender a disparar armas de fuego.» Con la confirmación de Angelina Jolie para el papel principal, las máquinas trabajan ya a pleno rendimiento con el director Simon West a los mandos.

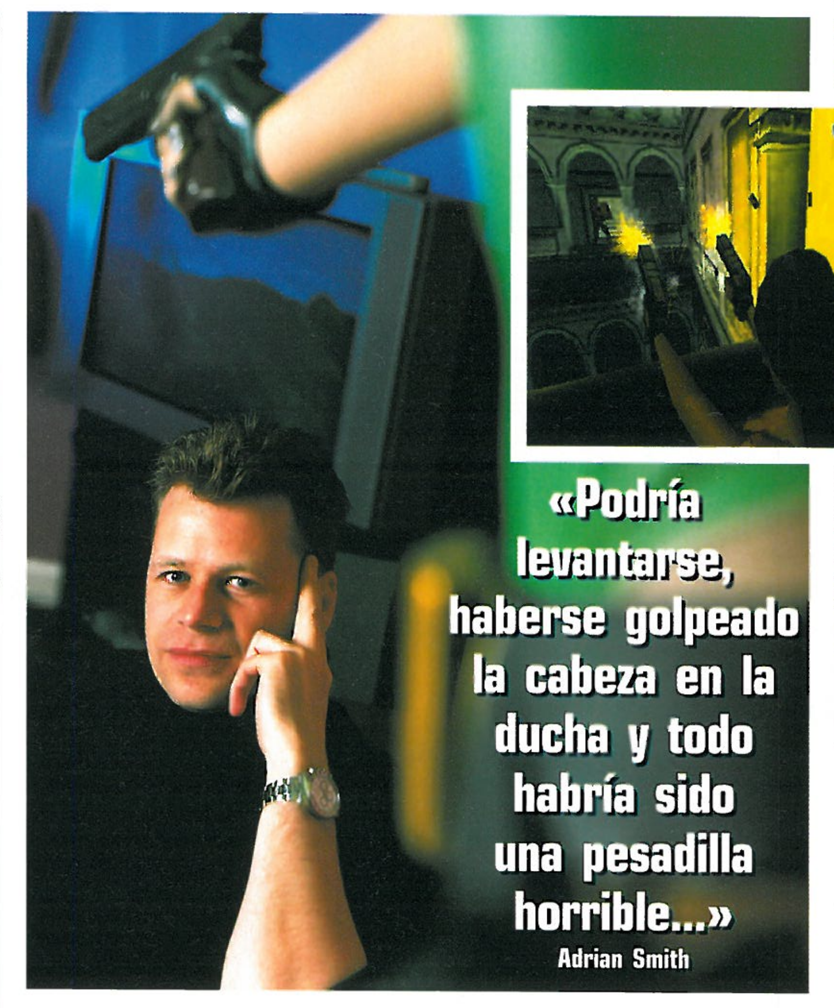
«En estos momentos están filmando en los estudios Pinewood, en los estudios del antiguo Bond,» nos cuenta Smith. «Tengo entendido que hacía diez años que no se alquilaba tanto espacio para una película en esos estudios. Unas doscientas personas han estado construyendo la Mansión Croft durante las últimas cuatro semanas, de forma que ya deben haber empezado el rodaje.»

«El guión es muy bueno. Está basado en una aventura de Lara al más puro estilo *Indiana Jones*. Tendrá que utilizar todo su ingenio para enfrentarse a cualquier cosa que se le ponga por delante.»

Según Smith, la película es muy fiel al personaje y además, el estudio ha trabajado conjuntamente con Core para tomar muchas de las decisiones sobre la realización del film.

«Nos mostraron un montón de dibujos y diseños preliminares», explica Smith. «Hablamos acerca de los elementos clave del guión y había algunas cosas que no nos acababan de gustar, de forma que hicieron todo lo posible por cambiarlas. El guión es muy ambicioso en algunas partes, como una gran escena de persecución por las calles de Londres y algunos momentos realmente sorprendentes que van a hacer las delicias del público.»





«Podría levantarse, haberse golpeado la cabeza en la ducha y todo habría sido una pesadilla horrible...»
Adrian Smith







primera aventura allá por 1996. Esperamos y esperamos...

El teléfono sonó, pero no era la llamada que esperábamos. Sí, un quinto *Tomb Raider* estaba en camino para PlayStation, pero Core no buscaba la enorme publicidad que había rodeado las entregas anteriores. La nueva modelo de Lara, Lucy Clarkson, aparecería en el E3 de mayo para alegrar la vista de los allí asistentes, pero *no se mostrarían* imágenes del nuevo juego y no, no hubo ninguna noticia aparte de algunos detalles muy vagos acerca de algunas versiones en alta resolución de antiguos niveles que se lanzarán mediante un disco extra. Algo se estaba cociendo y queríamos descubrirlo. Ella tiene que estar viva, ¿verdad?

Sí y no. Tal y como revelamos anteriormente, el quinto juego de *Tomb Raider* — *Tomb Raider: Chronicles*, ése es su nombre completo— se lanzará a finales de año, pero por lo que respecta al final del juego anterior y su explicación, los amantes de Lara quedarán un poco decepcionados. Por supuesto, nuestra heroína aparece en el juego, pero sólo en los *flashbacks*. ¿De qué otra forma podría aparecer si el juego entero gira en torno a su funeral...?

«Podría levantarse, haberse golpeado la cabeza en la ducha y todo habría sido una pesadilla horrible...»

Adrian Smith recuerda un episodio legendario de la teleserie de los ochenta *Dallas*, en el que Pamela Ewing se despierta y encuentra a su marido Bobby en la ducha —él no está muerto, su mundo no se ha ido al garete y, por

«NO NOS GUSTABA DEL TODO»

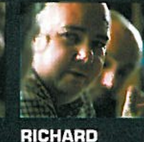
CUANDO NOS ENTERAMOS DE QUE LARA IBA A PROTAGONIZAR UNA QUINTA AVENTURA PARA LA PLAYSTATION, FUIMOS DIRECTOS A ENTREVISTAR AL EQUIPO ENCARGADO DE LLEVAR A CABO EL PROYECTO. *PSMAG* COMPARTIÓ UNA CERVEZA Y UNA CHARLA CON LA GENTE DE *CHRONICLES*...



ANDREA CORDELLO «Mapas, niveles, gráficos y cosas relacionadas»



MARTIN GIBBINS «Programador jefe, trampas, puzzles y animaciones de Lara»



RICHARD MORTON «Diseñador de mapas y de cualquier nivel de *Tomb Raider* con torres»



ANDREW SANDHAM «Responsable del guión y diseño de los niveles»



DEL GLICHRIST «Programador, motor y aspectos técnicos»



PHIL CHAPMAN «Animador, animo a los chicos malos y otras cosas maravillosas»



ALEX DAVIS «Programador de las versiones para PC y Dreamcast y estoy aquí por la bebida gratis»





PETE CONNOLLY «Músico y, ¿puedo tomarme otra cerveza?

TOM SCUTT «IA y programador de los malos»



JOBY WOOD «Construyo y diseño niveles»



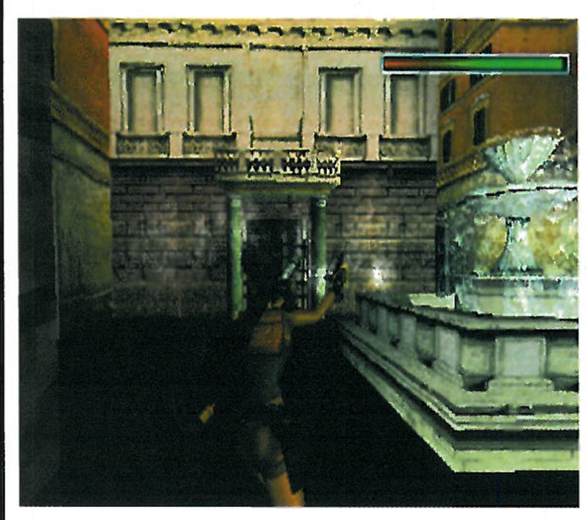
Lara se adentra en la Casa de la opera de Roma en el primer nivel

supuesto, todo lo anterior había sido un sueño. Adrian Smith está buscando, con bastante humor, una forma de prevenir el esperado aluvión de cartas de odio de los fans de Lara («¡Habéis matado a Lara Croft! ¡No puedo creer que hayas hecho algo parecido!», nos comenta Smith esbozando una sonrisa), pero no hay vuelta atrás para el director de operaciones de Core y el hombre que vigila todos y cada uno de los movimientos de Lara. Ella está muerta, ¿o no?

«Dejamos el final de *Tomb Raider: The Last Revelation* un poco en el aire, con Lara encerrada en una tumba y sin saber a ciencia cierta si está viva o muerta,» nos confirma Smith. «Es con esta premisa con la que estamos desarrollando *Tomb Raider: Chronicles*. *Chronicles* es lo que es. Unas aventuras que el público desconoce y una forma de reforzar el hecho de que Lara lleva mucho tiempo dando guerra.» ▶

OJALÁ ESTUVIÉRAMOS AQUÍ

LOS CUATRO LUGARES QUE VISITAREMOS EN MEMORIA DE LARA SERÁN ROMA, RUSIA, IRLANDA Y UNA TORRE INDUSTRIAL. A CONTINUACIÓN TE OFRECEMOS UNA VISITA RÁPIDA...



Nivel Uno: Roma

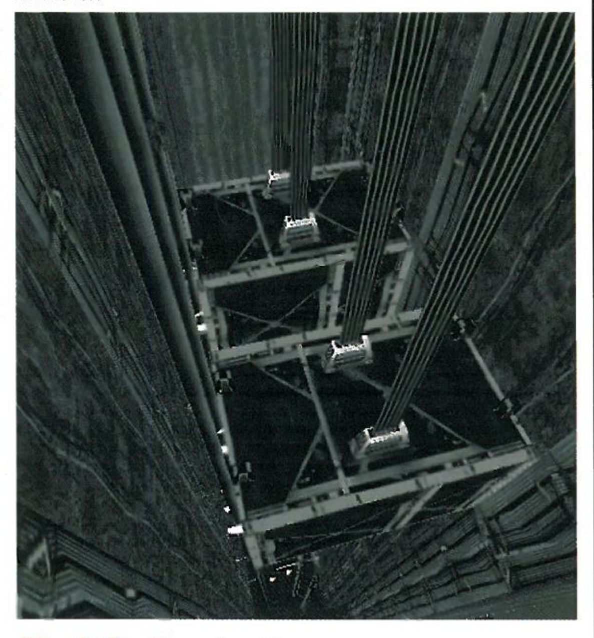
Después del funeral, un grupo de personas que acompañaban el féretro vuelve al estudio de la Mansión Croft: Winston (el mayordomo de Lara), Jean-Yves (el arqueólogo francés y compañero de Lara) y el Padre Dunstan, el sacerdote irlandés de la familia que se ha encargado de los servicios. Los tres invitados empiezan a recordar, recogiendo objetos de la habitación. Winston recoge la Piedra del Filósofo y nos cuenta que se trata de una recompensa que consiguió Lara en una de sus primeras aventuras en Roma. El nivel (que incluye entrenamiento) empieza en la Casa de la ópera de Roma, donde Lara, con un aspecto inmejorable gracias a su provocador vestido de noche, conoce a Larson y a Pierre (los tontorrones del primer *Tomb Raider*) y les compra la Piedra. A continuación sigue una traición y una persecución se adueña de las estrechas calles de la capital italiana.

Nivel Dos: Rusia

La conversación se centra en una foto que hay cerca de la chimenea de un submarino alemán de la Segunda Guerra Mundial. Jean-Yves explica que la nave transportaba la mítica Lanza del Destino (la lanza que según se cree fue la que clavaron en el cuerpo de Jesús y que, supuestamente, tiene poderes mágicos) de vuelta a Alemania, pero debido a una misteriosa explosión, nunca llegó a su destino. De nuevo tenemos un *flashback* en el que vemos a Jean-Yves y a Lara embutidos en vestidos al más puro estilo ártico, dirigiéndose a la provincia de Murmansk, en Rusia, para encontrar la Lanza.

Nivel Tres: Irlanda

Un relámpago cae del cielo y las velas se apagan. Es una noche maldita y a Winston le recuerda la vez que estuvo en Conussie, el antiguo hogar irlandés del mayordomo. Una adolescente Lara estuvo en una ocasión allí con Winston y Dunston y vio unas apariciones de lo más extrañas en una de las islas. Los dos irlandeses no pueden explicar qué son estas apariciones, de forma que la joven heroína toma prestada una barca y se dirige a la isla para investigar el fenómeno.



Nivel Cuatro: La Torre

Volvemos con Winston, Jean-Yves y Dunstan en una sala secreta de la habitación de trofeos de Lara. Winston tira de una sábana polvorienta y encuentra el Iris. Cuando la luz de esta joya ilumina la habitación, volvemos (con un *flashback*) a la torre, con el logotipo de Von Croy Industries brillando en la oscuridad. Vemos a Lara, con un vestido de lo más ajustado, que deberá utilizar todas sus nuevas habilidades de sigilo (como si mezclásemos *Metal Gear* con *La Trampa*) para infiltrarse en el edificio, evitar los láseres y hacerse con la misteriosa recompensa. Y después...



¿Así pues, cómo os sentisteis cuando os llamaron y os comunicaron que seríais los encargados de realizar otro *Tomb Raider*?
RM: No nos gustó demasiado.
MG: Nos pusimos de muy mala leche, sólo por el hecho de que se trataba de otro *Tomb Raider*. El equipo anterior realizó las dos primeras entregas y dijeron que no podríamos hacer otro de ninguna manera. Ya hemos realizado dos entregas, en las que nos esforzamos muchísimo, y saber que tendríamos que realizar otra fue como una pesadilla.

Sea cual sea la razón, tenéis que hacerlo y tenéis que hacerlo mejor. ¿Qué más podéis hacer cuando pensabais que ya habíais desarrollado su aventura final?
MG: En esta ocasión nos ocupamos más de la historia. Técnicamente, no hay mucho que podamos hacer. Del se pasó los tres primeros meses del proyecto convirtiendo todo el código para que esta vez trabaje a una velocidad muy superior a la de las anteriores entregas.
RM: Hemos puesto muchos más detalles. Todo se mueve mucho más rápido y podemos utilizar muchos más elementos en pantalla.
AD: Técnicamente, debería ser realmente bueno, pero hay un montón de cosas que pasarán inadvertidas y que la gente no verá —estamos trabajando en muchas cosas. Muchas de las críticas que recibe el juego son injustas. La gente dirá que es más de lo mismo, pero no es verdad. Se ha reescrito absolutamente todo.
RM: El único modo que teníamos para cambiarlo todo completamente era si, por ejemplo, utilizábamos el motor de *Soul Reaver*, con el que todo está más suavizado, se pueden obtener paredes con curvas y se pueden construir formas orgánicas dentro del sistema. Pero no podemos hacer eso con *Tomb Raider*, puesto que nos llevaría más de un año realizarlo.
JW: Quizá no hay cambios muy grandes en el motor o en el sistema, pero hay centenares y centares de efectos nuevos.

¿Será *Chronicles* un juego más cinemático, puesto que el argumento mediante el *flashback* apunta hacia ese aspecto?
AS: Desde que terminamos el último ▶



Y al salir del pub... El equipo se mete de lleno a crear mapas y animaciones para *Chronicles*

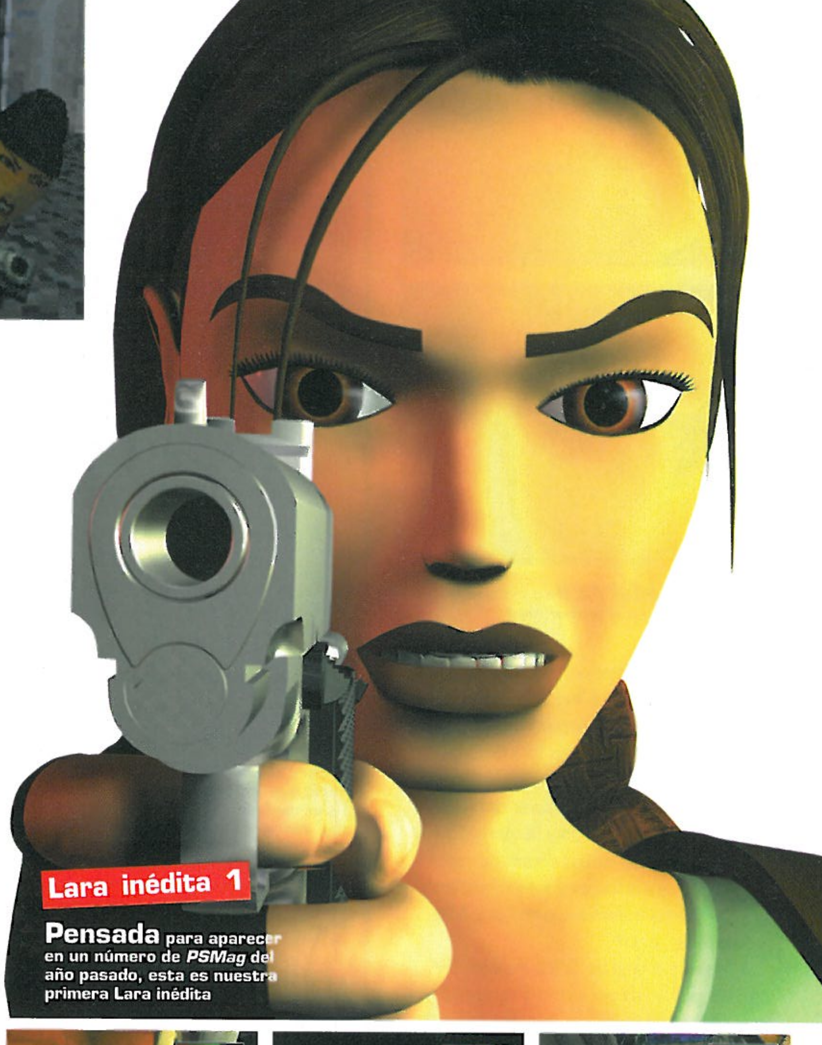








¡Al ataque! **Lara se prepara para entrar en la torre de Von Croy**



Lara inédita 1

Pensada para aparecer en un número de *PSMag* del año pasado, esta es nuestra primera Lara inédita

«El tiempo no se detiene y ya han pasado cinco días desde el final de *The Last Revelation*,» nos explica Smith. «No se ha podido recuperar el cuerpo de Lara, la gente no puede creerse que haya muerto y esté sepultada en una tumba. El efecto que estamos buscando y queremos crear es el escenario cinemático de un funeral en la Mansión Croft. Se trata del hogar de la familia de Lara, envuelto en el misterio. El público ha visto esta casa en muchas ocasiones anteriormente, pero ahora existe un área completamente nueva, la zona para el descanso eterno de la familia. Los amigos de Lara y los conocidos más próximos están allí para decir un último adiós a Lara, igual que los medios de comunicación del mundo entero, puesto que se trata de una ocasión única.»

Una ocasión realmente única y que necesita un argumento realmente bueno para que las legiones de seguidores de Lara se acerquen a su tienda de videojuegos más próxima el mes de noviembre. Core se ha establecido al final en una estructura de antología, con personajes de juegos anteriores que vuelven a la mansión para recordar las aventuras que compartieron con Lara. «Se trata de un *flashback* de los amigos y compañeros de Lara que hemos conocido a lo largo del tiempo, como Jean-Yves y Pierre, que aparecieron en los primeros juegos de la serie y que hacen memoria de las aventuras y desventuras que pasaron al lado de Lara en los inicios de sus hazañas. Es una buena forma de terminar el capítulo de lo que actualmente conocemos como Lara Croft y *Tomb Raider*.»

Así pues, ¿hacia dónde nos dirigimos? A cualquier parte del mundo (échale un vistazo al recuadro Ojalá estuviéramos aquí). «Estamos desarrollando cada aventura como si de ▶







«NO NOS GUSTABA DEL TODO» cont...

juego hemos estado trabajando mucho tiempo para intentar crear unos personajes apropiados. También tenemos una gran cantidad de diálogos. Hemos intentando mantener este elemento al mínimo para que no resulte aburrido, pero queremos ofrecer a la gente unos personajes que sean reconocibles después de jugar con un videojuego. Estamos recuperando un montón de personajes de las anteriores entregas y éstos tienen sus propias personalidades. Hemos construido los personajes a lo largo de cuatro aventuras y ahora podemos empezar a darles vida, a convertirlos en algo real.

¿Cómo fue el principio?
MG: Durante el primer mes estuvimos todo el tiempo con lo mismo, «Mira este fallo que hemos encontrado y que estaba en la segunda, tercera y cuarta parte.» ¡Perfecto, arréglalo!
RM: Recibimos muchos comentarios de la gente que nos decía cuánto les había gustado el nivel Area 51 de *Tomb Raider III* y todo el sigilo que impregnaba esa parte, así que decidimos explotar ese elemento con algunos movimientos de sigilo que Lara podrá realizar con ciertos enemigos. Puede utilizar el cloroformo y combinarlo con un trapo, de forma que si hay un enemigo que está vigilando algo, ella puede acercarse a él y dejarlo fuera de combate fácilmente.
AS: *Tomb Raider III* fue nuestro primer juego como equipo e intentamos meter tantas cosas como pudimos. Ahora somos más selectivos y escogemos las cosas que a la gente le gustan más, en vez de pasarnos horas y horas metiendo montones y montones de cosas en el juego.
PC: Está tan influenciado por las películas como por los juegos. Todos dijimos, «Si pudiéramos hacer la película, ¿qué nos gustaría hacer?» A todos nos gustaría hacer cosas como *Matrix*, *La jungla de cristal* y *Sleepy Hollow*, de forma que te encontrarás con todo eso en los diferentes niveles de este juego.

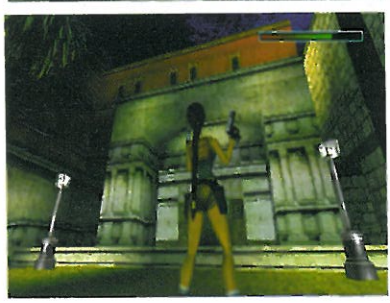
¿Cómo fue la primera lluvia de ideas para *Chronicles*?
PC: Tuvimos una cantidad desmesurada de puñeteras reuniones. La idea original era como la que ya aparecía en *Tomb Raider III*, en la que Lara tenía una habitación de trofeos con cuatro artefactos que ▶

«Estamos recuperando un montón de viejos personajes y les estamos dando personalidad»

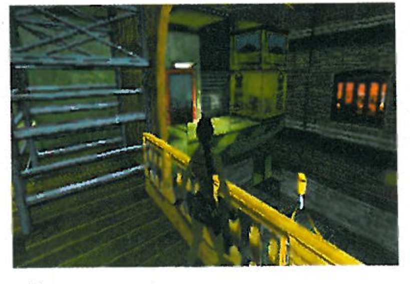


¿Cómo conseguimos los secretos de los equipos de desarrollo? ¡Aquí tienes el método!









Core ha aumentado considerablemente el nivel de detalle en los escenarios del juego

cuatro juegos diferentes se tratara. Cada episodio pertenece a una etapa distinta de la vida de Lara, con lo que en potencia habrá diferentes atributos que controlar en cada uno de ellos» nos desvela Smith. «Habrá un montón de cosas nuevas que a la vez se acoplarán con las características que aparecían en las cuatro aventuras anteriores. Por ejemplo, si miramos atrás, nos damos cuenta de que hay muchas cosas que utilizamos en *Tomb Raider III* y que dejamos de lado en *The Last Revelation*. Así pues, las hemos vuelto a utilizar en esta última aventura.»

De forma que ya sabemos de qué va *Tomb Raider: Chronicles* (excepto el final secreto...), pero si nos ponemos en plan cínico, ¿no se tratará de unos cuantos movimientos y texturas nuevas añadidas al motor de *The Last Revelation*? Smith no está de acuerdo.

«Lo que hemos hecho ha sido mantener la esencia de la tecnología sin casi ninguna alteración, pero hemos cambiado todo lo que la rodea. Al mismo tiempo, hemos llevado la tecnología lo más lejos que hemos podido y hemos luchado por mejorarla día tras día. En el caso de *Chronicles*, nos hemos centrado con especial atención en mejorar elementos como el sistema de cámaras y el mecanismo de control, aspectos que siempre hemos querido revisar. Lara también dispondrá de nuevos movimientos y éstos serán la clave para conseguir algunos de los objetivos en cada misión. Caminar por encima de un cable es uno de los nuevos movimientos y resulta sorprendente observar a Lara pasearse por el borde y balancearse de izquierda a derecha.»

«La interactividad de Lara con el entorno será mucho mayor en esta ocasión», continúa Smith. «Si se pone a buscar en los armarios y vitrinas, tendrá la posibilidad de sacar cosas del interior. De hecho, podrá buscar algunos objetos en vez de recogerlos por el suelo. Tendrá que abrir puertas, echar un vistazo y encontrar cosas. En definitiva, hemos puesto un guardapolvo encima de todo.» Por lo que ▶



«Si se pone a buscar en los armarios y vitrinas, tendrá la posibilidad de sacar cosas del interior»

Lara inédita 2

Realizada para el número 100 de *The Face*, aquí tenemos a una desarmada señorita Croft

«NO NOS GUSTABA DEL TODO» cont...

había conseguido en el pasado y, básicamente, tú podías seleccionar el icono que quisieras y ver cómo Lara conseguía ese objeto. Después tuvimos otra idea que consistía en un escenario sin escapatoria en el que Lara estaba atrapada en una isla.

AS: Lara salía de la pirámide y era descubierta, estaba medio muerta y un poco manca, ya que acababa de ser aplastada [risas]. Se pasaba dos meses recuperándose y luego la llevaban a una isla para poder perseguirla y cazarla.

AG: A ninguno de nosotros le gustaba esa idea. También representaba mucho trabajo para los nueve meses que teníamos. Habría sido una absoluta pesadilla, así que decidimos volver atrás hasta el original y tomarnos cada nivel como un elemento separado.

RM: La idea nos golpeó de repente. Nos llevó, aproximadamente, una hora pensar en esta otra idea. A Tom se le ocurrió la idea en un pub y todos dijimos, «Sí, eso suena bien...»

TS: ¿Lo dije yo?

AS: En *The Last Revelation* ella muere y entonces pensamos, «¿Qué? ¿Muere y vamos a hacer que vuelva con alguna idea estúpida? El hecho que esté muerta a lo largo de *Tomb Raider: Chronicles* es mucho mejor.

AG: Sí, dejaremos que los chicos de *Next Generation* se las arreglen ellos solos...

¿Hay alguna cosa que os hubiera gustado añadir y sencillamente no pudisteis?

TS: Muchas cosas no pudimos hacerlas por culpa de las limitaciones técnicas de la PlayStation. Tienes la velocidad de la máquina y sólo una cierta cantidad de memoria con la que trabajar —hay ciertas cosas que, sencillamente, no puedes hacer—. Podrías pasarte cinco años intentándolo y no podrías hacerlo. No tengo ningún problema en trabajar en *Tomb Raider* porque hay un montón de cosas por explorar, pero tiene que dar el salto a una nueva plataforma para que veamos un cambio radical.

Eso nos lleva a la PlayStation2. ¿Hay algún plan a la vista?

AS: Una parte del equipo de *Chronicles* ya está abriéndose camino en la versión de la próxima generación y nosotros nos uniremos a ellos cuando acabemos con esto.

«A Tom se le ocurrió la idea en un pub y todos dijimos, "Sí, eso suena bien..."» «¿Lo dije yo?»



¡Vaya lío! El equipo de *Chronicles* deja que los chicos del juego de próxima generación solucionen el dilema del fallecimiento de Lara

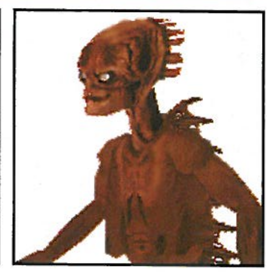


Lara inédita 3

Utilizada originalmente en *FHM*, hemos arreglado a Lara para que lea cosas más interesantes...







Las estrellas de *Tomb Raider: Chronicles*, —el padre Dunston, Jean-Yves con un traje especial y una criatura conocida como Swampy, del nivel de Irlanda

nos cuenta Smith y por lo que hemos visto en *PSMag*, esto va a dar sus frutos. No obstante, aparte de todas estas novedades, ¿estamos ante otro *Tomb Raider*? Por supuesto que sí, de la misma forma que *Gran Turismo 2*, *Resident Evil 3* y *Colin McRae Rally 2.0* son sólo secuelas. Aunque los nuevos coches, movimientos, circuitos y armas están muy bien, al final del día, son los usuarios los que tienen que desembolsar su dinero para disfrutar del privilegio de jugar con estos *remixes*. De hecho, las recientes llamadas recibidas en las oficinas de *PSMag* revelan que los usuarios están ansiosos por disponer de nuevos retos y, qué demonios, por gastarse su valioso dinero en algo que no sea la oleada de secuelas de este año. Los chicos de Core se han hecho eco de estas llamadas y esperan responderlas con el segundo disco extra que aparecerá con *Chronicles*.

«Vamos a obsequiar a los usuarios con algo bastante especial, pero no puedo hablar mucho de ello porque todavía estamos trabajando en la forma de llevar esto a cabo», nos revela Smith de la manera más críptica posible. «Se trata de algo que los usuarios y seguidores del mundo de los videojuegos nos llevan pidiendo desde hace mucho, mucho tiempo y estamos muy contentos de ofrecérselo ahora.»

«También tenemos más cosas relacionadas con el mundo de Lara, como la futura película de *Tomb Raider*, que ya se está filmando en estos momentos, de forma que podríamos incluir algo del film o incluso los *tráilers* de publicidad del largometraje. También hemos sopesado la posibilidad de recuperar algunos de los mapas y niveles originales y adaptarlos a la nueva tecnología. La luz sería mucho mejor y tendrían mejor aspecto, se moverían más rápido y Lara podría llevar vestidos diferentes. Entonces tendrías la posibilidad de jugar con versiones nuevas de niveles clásicos, como el nivel de sistema o el de la Locura de San Francis del primer juego de *Tomb Raider*.»

PSMag se quita el sombrero ante esto, señor.

Esto es todo con respecto a *Chronicles*, ¿pero es el fin del viaje para Lara Croft? Tendrás que esperar y llegar al final del juego para descubrir el futuro de la aventurera mejor dotada de Core, aunque no debería sorprenderte que los desarrolladores hayan estado experimentando durante un tiempo con Lara en la PlayStation2. De hecho, *PSMag* pudo ver un primer modelo de Lara corriendo en un kit de desarrollo para la PS2 en la primavera de este año. Así pues, está viva, ¿no?

«Creo que la gente aprecia el hecho de que estemos trabajando en *Next Generation* (el título provisional para el *Tomb Raider* de PlayStation2 —échale un vistazo al artículo *Tomb Raider*: Generation Next—) desde hace ya un tiempo. Tiene que ser algo diferente y aunque va ser un juego de Lara Croft, la gente querrá verla haciendo cosas nuevas. Debemos ofrecer al público un juego nuevo. *Chronicles* sería como el capítulo final y después, con la PlayStation2, debemos empezar de nuevo con otro capítulo. *Tomb Raider: Chronicles* desvelará muchas pistas sobre la dirección que queremos tomar con *Tomb Raider: Next Generation...*»

¿Lara Croft muerta? Será mejor que no te prepares demasiado para asistir a su funeral... ■



¿Has visto ese ojo? Es Lara siendo remodelada para PlayStation2. ¡La queremos ya!

TOMB RAIDER: GENERATION NEXT

PERO SI LARA ESTÁ MUERTA, ¿CÓMO ES POSIBLE QUE SALTE A LA PLAYSTATION2? SIGUE LEYENDO...

«Quiero hablar de ello, pero en realidad no quiero desvelar nada.» Una pausa. «No.» Una pausa más larga. «¿Podemos cambiar de tema?» Adrian Smith no sabe a qué carta quedarse. En la tele que hay detrás de él aparece una versión totalmente operativa de Lara para PlayStation2, en la que salta, corre y tiene un aspecto de lo más suave. Sí, se trata de una demo para mostrar a todo el mundo que Core está trabajando en una versión para PS2 de *Tomb Raider*, pero no quiere revelar los detalles de cómo será la transición de Lara a la nueva consola. Aunque el momento se acerca, puesto que *Tomb Raider: Next Generation* («*Next Generation* se ha pegado a nosotros. Es un nombre horrible y estamos trabajando en otros») tiene previsto su lanzamiento para el primer trimestre del 2001.

«Todavía se encuentra en una etapa de investigación y desarrollo, aunque ya llevamos trabajando en él una cantidad considerable de tiempo», nos cuenta Smith. «No obstante, debemos crear un juego nuevo. Estamos buscando formas de cambiarlo y creemos que el público va a quedar muy sorprendido. No vais a ver a Lara Croft corriendo a través de templos y tumbas. Muchas de las cosas que tienen lugar en *Next Generation*, vienen dadas por lo que ocurre en *Chronicles*. Nos gustaría que los usuarios jugaran con *Chronicles*, llegaran al final y cuando empezaran a jugar con *Next Generation* entenderían por qué hemos hecho lo que hemos hecho.»

¿Estás un poco confundido? Nosotros también, pero aunque no consigamos saber de qué va *Next Generation*, lo que sí sabemos es que tiene muy buen aspecto. Smith no sólo nos mostró una pequeña demo para PS2 (Lara con un aspecto inmejorable y su indumentaria tradicional, corriendo por un castillo abandonado rodeado de un foso languideciendo sin agua), sino que también vimos el trabajo de Andrew Thompson, el artista que trabaja con los modelos de Lara para PS2.

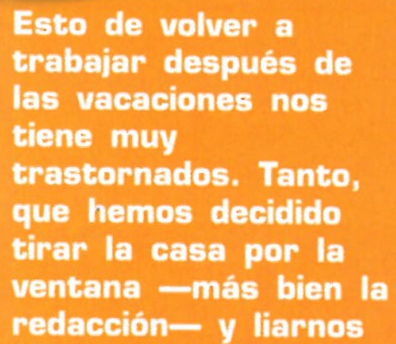
«La hemos remodelado completamente», nos explica Andrew. «Queremos ponerla al día, porque ya empezaba a estar un poco anticuada. Los detalles han aumentado considerablemente y aunque los vestidos aún se encuentran en pleno desarrollo, vais a poder ver algo más que la clásica Lara con su viejo traje. Personalmente, como artista, estoy intentando que sea más sexy. La cara estará completamente animada y técnicamente, el personaje gozará de todas las articulaciones. Tenemos que usar lo que hasta ahora ha sido tecnología para secuencias de vídeo y meterla en el juego, porque la PlayStation2 tiene capacidad suficiente para eso.» Nosotros también. La cuenta atrás ya ha empezado.

Lara inédita 4

Para terminar, Lara posa de cara a los libros para *The Times*...







Esto de volver a trabajar después de las vacaciones nos tiene muy trastornados. Tanto, que hemos decidido tirar la casa por la ventana —más bien la redacción— y liarnos siete mantas a la cabeza. Y como sabemos que tú también andarás sumido en un estado lamentable pensando que te queda un año para volver a ser una persona feliz, relajada, sin ojeras y con colorcillo en la piel, queremos ayudarte a pasar el trago. Consuélate pensando en las fotos que vas a hacer de las vacaciones del 2001 con una de las 25 *Cool-i-Cam* que sortearemos entre todas las cartas que recibamos antes del 25 de octubre. Y mientras llega ese glorioso momento —el del merecido descanso— entretente realizando vídeo conferencias con los de la pandilla del verano o creando hasta 16 segundos de grabación vídeo digital. Además, la cámara digital más *cool* del mercado te permitirá almacenar hasta 80 fotos, descargarlas en unos segundos en tu ordenador y retocarlas y modificarlas a tu antojo. Ahora, no te creas que vas a hacer milagros con esa cara.

La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Cámara Cool-i-Cam*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

........:..

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

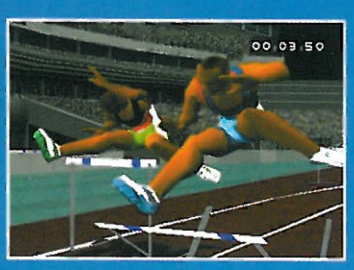

Cool-@Cam
Cool-@Cam
Cool-@Cam
Sorteo de
25 cámaras digitales
Cool-i-Cam entre todas
las cartas que nos
lleguen antes del 25 de
octubre del 2000

CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

REVIEWS

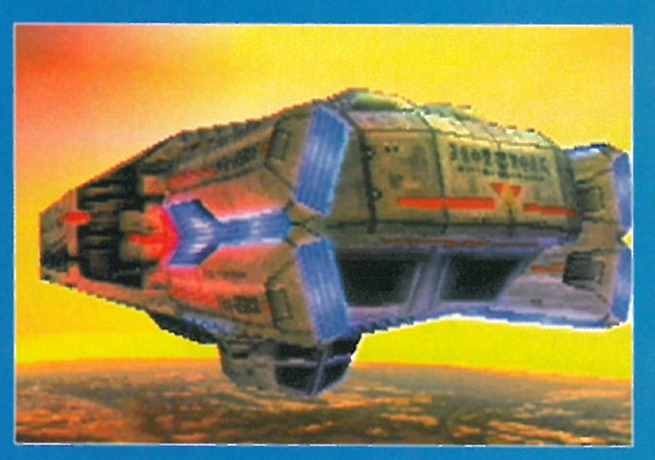
INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*



Sydney 2000


Parasite Eve 2

JUEGO DEL MES



«Una galaxia, los Borg amenazándola y la Flota Estelar para salvarla. Una aventura épica»



¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!



Las misiones de superficie de *Invasion!* te harán volar pegado al planeta. Además de protegerte del enemigo, tendrás que compensar los efectos de la gravedad



Dispara a los escudos con tus láseres y acabarán explotando (izquierda). Vuela pegado a una nave amiga y su escudo te protegerá. Tus armas permanecerán desactivadas, pero estarás a salvo de posibles ataques

DEJA LA LÓGICA EN CASA, HIJO MÍO DE PUNTIAGUDAS OREJAS. HOY, NOS VAMOS A LA GUERRA



Star Trek: Invasion!

«Cuenta con algunos de los escenarios más espectaculares,

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Warthog
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Desde que Gene Roddenberry soñara por primera vez con hombres embutidos en trajes ajustados en busca de acción y acertijos semifilosóficos por todo el universo, *Star Trek* ha cambiado una barbaridad. En los viejos tiempos no existía todo este lío de anomalías subespaciales y fluctuaciones interfásicas de campo; sólo existían extrañas formas temblorosas que hacían su aparición en la pantalla de monitorización. Si Jean Luc Picard hubiese estado al mando, se habría acercado con cautela, observando cuidadosamente los acontecimientos antes de tomar una decisión serena. Kirk, en cambio, se arremangaría las mallas y les tiraría un par de torpedos de fotones.

Para bien y para mal, así es como ha cambiado la filosofía de *Star Trek*. Aún así, afortunadamente *Star Trek: Invasion!* puede presumir de reunir lo mejor de ambos mundos: la mitología y el estupendo diseño de las naves del nuevo *Star Trek* y la ligereza de gatillo y el «primero dispara y luego pregunta» del anterior. De todas formas, dentro de la jerarquía de la Flota Estelar tú eres un simple mequetrefe, así que no te corresponde tomar grandes decisiones; de eso se encargan los altos mandos de reluciente calva de la Flota Estelar. Tú te ocupas de volar cosas por los aires.

¡Y vaya si lo haces! Y además con una elegancia infinita. Encarnas al joven alférez Cooper y te han destinado como piloto de una nave Valquiria, una de las naves más pequeñas y rápidas de la Flota. Básicamente se trata de una nave de guerra de corto alcance, pero puedes prepararla para transportar grandes cargamentos cuando la necesidad obligue. La mayoría de veces saldrás a cumplir tus misiones desde El Tifón, un crucero de la Flota que va recorriendo el cuadrante a toda velocidad enfrentándose a diversos problemas galácticos.

Si estás mirando estas imágenes y te quedas pasmado, es de lo más normal: *Star Trek: Invasion!* es uno de los juegos con mejores gráficos que hayamos visto nunca. Todas las naves, desde el caza individual más diminuto hasta el más grande de los cruceros interplanetarios, están estupendamente detalladas; sólo tienes que volar cerca de una de ellas para contemplarla en todo su esplendor. Muchas de las naves son reconocibles a primera vista: El Pájaro de Guerra de los Klingon, el Cubo Borg, hasta el imperecedero Enterprise aparece de vez en cuando con comentarios de Monsieur Picard incluidos.

Los disparos de las naves colorean el juego hasta niveles espectaculares, y cuando estés metido en el meollo, aflorará en ti el respeto

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

COLONY WARS: EL SOL ROJO

(PSMAG 39 8/10)
Una pulida puesta al día de *Colony Wars*. Ágil diversión espacial



Star Trek: Invasion!

Características que nos son familiares, como la interfaz de los ordenadores de la Flota Estelar (abajo), y apariciones como las de Worf y Picard, añaden autenticidad a este televisivo juego

Los enfrentamientos tipo David y Goliath son una característica de *Star Trek: Invasion!* Te encontrarás enfrentado a gigantescos enemigos únicamente con tu diminuto caza y un puñado de naves de tu escuadrón

evocativos y maravillosos que hemos visto»

por el alto nivel de desarrollo alcanzado en este juego. Independientemente de lo que esté pasando en la pantalla, las imágenes del juego se suceden a una velocidad vertiginosa. Y si a esto le añadimos algunos de los escenarios más espectaculares, evocativos y absolutamente maravillosos, se hace difícil no adorarlo.

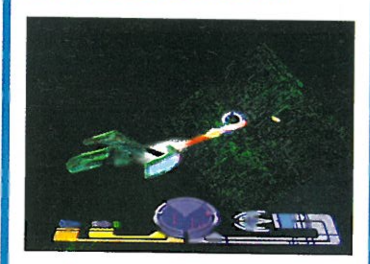
Pero dejando a un lado los estupendos gráficos, el juego resulta endiabladamente divertido. Únicamente la misión de entrenamiento nos hizo pasar un mal rato debido a un sistema de detección algo chungo durante la clásica prueba de pasar por entre los aros. Si inclinas demasiado tu nave hacia el borde del arco, empezarás a rebotar de un lado para otro como una pelota de *squash* descontrolada hasta que tus escudos empiecen a chisporrotear y fallen. Frustrante, sí; pero después de eso todo es coser y cantar. El resto del juego no tiene más errores de este tipo. Una vez acabado el aprendizaje, te sueltan en la inmensidad del espacio para que te ganes los galones. Las primeras misiones son bastante fáciles. Jugarás a dados con los Romulanos, escoltarás unas cuantas naves de transporte gigantescas y, en general, te habituarás a la mecánica de combate. La serie Valquiria de naves espaciales (inventada especialmente para *Invasion!* con la aprobación de la Paramount) fue concebida inicialmente como una medida para contrarrestar la tecnología Borg, y no ha podido llegar en mejor momento: estos *cyborgs* con cara de goma han vuelto a dar señales de vida. ¿Y sabes hacia dónde se dirigen? Sí señor, hacia la Tierra.

Esta es la clave de todo el argumento: los Borg se acercan con ganas de camorra, pero la Flota Estelar se interpone en su camino. Pero aún hay más. Una antigua y misteriosa raza insectoide llamada Kam´Jahtae también hace acto de presencia y empieza a convertirse en un problema. Tras alguna que otra escaramuza con los cazas Kam´Jahtae, te encontrarás luchando en una guerra en toda la regla contra esos pequeños bichos, y sus naves pueden ser de lo más molestas. A diferencia de la mayor parte de razas del universo de *Star Trek*, que basan sus flotas en grandes naves multiusos para afianzar su dominio, la estructura de la flota de estas criaturas de ojos saltones está compuesta por montones de pequeñas naves que desempeñan tareas específicas. Particularmente inmundas son las Attack Marshalls, que pueden presumir de rayos hiperenergéticos diseñados para secar los escudos de las naves más grandes. Si una de estas logra pillarte acabarás más frito que una morcilla.

Controlar una Valquiria en combate no es un juego de niños; hace falta tiempo para empezar a dominarla. Aún así, después de un par de misiones empezarás a experimentar con las posibilidades más avanzadas de la nave. Con los controles puedes hacer casi de todo: si una nave se acerca hacia ti de frente disparándote ráfagas de láser, puedes girar al tiempo que sigues disparando y atacarla por detrás. Si estás en medio de un fuego cruzado, puedes dar un acelerón y salir de ahí a máxima velocidad... cabeza abajo. Y todo gracias a la exhaustividad de los controles. Si te tomas tu tiempo para aprendértelos todos, te sorprenderá la cantidad de maniobras que puedes llegar a ejecutar.

Pero en definitiva, lo que acabará por cautivarte son los detalles. Como la manera en que las naves Borg modulan sus escudos para que tu armamento no sea eficaz, obligándote a cambiar de arma en medio del combate aéreo. O el impactante efecto nebulosa cuando estás en las faldas del escudo energético ▶

CÓMO...
DESMONTAR UN CUBO BORG...



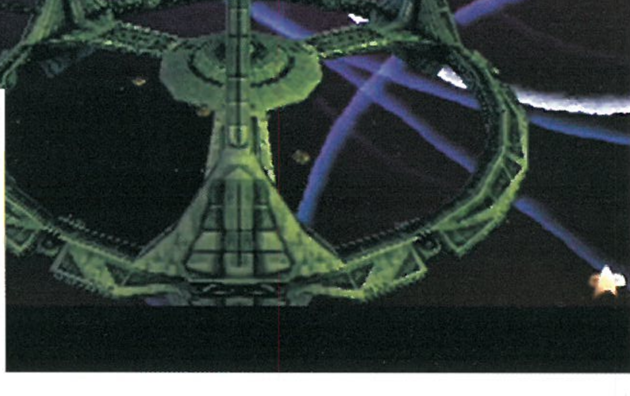
A los Borg, como puñado de fascistas perfectamente disciplinados y con mentalidad de enjambre que son, les gusta exhibirse por la galaxia en enormes naves en forma de cubo. *Invasion!* te brinda la oportunidad de ponerte a prueba contra uno de esos mastodontes.



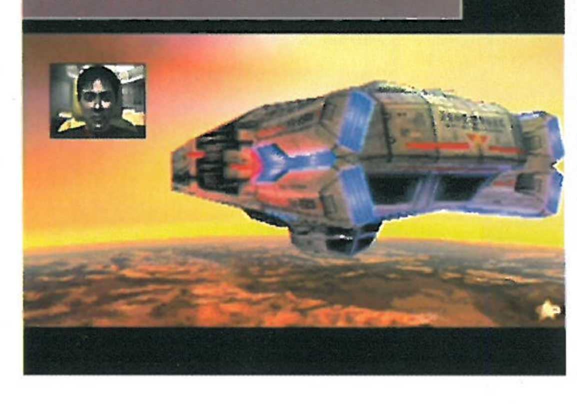
Después de deshacerte de su escolta de cazas, volarás por el tubo de escape del cubo en busca del núcleo energético de la nave. Los enrevesados conductos cuentan con torres defensivas, así que tendrás que volar como un as para llegar al corazón del cubo sin un rasguño.



Saca el núcleo energético, utiliza tu rayo tractor para hacerte con la turbina de propulsión y sal a toda pastilla antes de que el cubo entero acabe explotándote en las narices. Seguramente el Halcón Milenario sería una nave más adecuada para este tipo de misión, ¿verdad?



En cada misión aparecerá la cara del capitán de la nave o de alguien similar para informarte de su situación o para evaluar la tuya







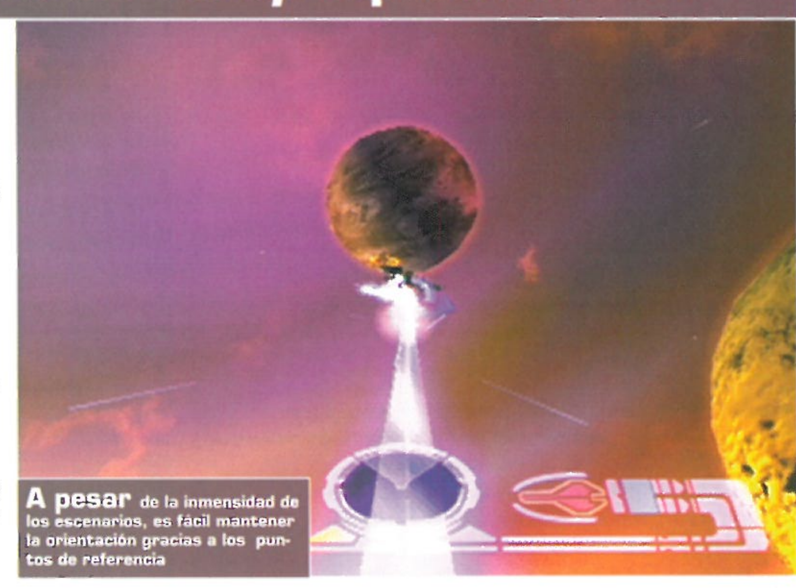
Tú no tomas las decisiones, eso déjalo para la Flota Estelar. Tú vuelas cosas por los aires. Y eso es genial, porque las explosiones son impresionantes

«Es un fabuloso *shoot 'em up* espacial en 3D»

▶ de naves más grandes. O la forma en que las naves alcanzadas caen en barrena antes de acabar explotando en millones de atómicos pedazos.

Si quisiéramos ser realmente cínicos podríamos quejarnos diciendo que *Star Trek: Invasion!* es básicamente *Colony Wars* asociado a una buena licencia pero, francamente, la inmensa emoción que provoca *Invasion!* compensa de largo los problemillas de poca monta. Y además, este juego realmente se merece más que eso. Así es que a ver qué te parece esto: es un fabuloso *shoot 'em up* espacial en 3D, con unos gráficos soberbios, un gran argumento y un esmerado cuidado por el detalle.

Con esto ya damos más o menos en el clavo. También es un estupendo juego *Star Trek*, de hecho, uno de los mejores en cualquier consola. Es inútil resistirse. Esta invasión te encantará. ■



A pesar de la inmensidad de los escenarios, es fácil mantener la orientación gracias a los puntos de referencia

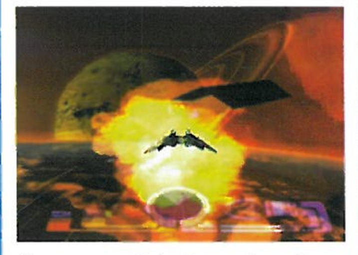
CÓMO...
COMBATIR HASTA LA GLORIA



El noble arte de la lucha en el espacio puede ser muy complicado. Debes tener siempre presente que estás dentro de una nave pequeña y extremadamente maniobrable, y que con un poco de práctica acabarás haciendo círculos alrededor de tu desventurado enemigo.



Los enemigos normalmente se acercarán a ti de frente, dispararán una ráfaga de tiros y virarán hacia un lado. Aquí es donde tienes que ser más listo que ellos: mantén apretado el botón de desplazamiento lateral y podrás mantener su nave en tu punto de mira mientras te colocas detrás de él.



Ahora es cuando le sigues y le sueltas un par de torpedos de fotones directos a sus reactores. Pero para perseguirlo tienes que estar preparado; cada nave dispone de sus propias maniobras de evasión y rutinas de vuelo.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Absolutamente espléndidos. Nuestros ojitos están enamorados	10
■ JUGABILIDAD:	El hijo hiperactivo pero maqueado de *Colony Wars*	9
■ ADICTIVIDAD:	Las misiones y el modo de dos jugadores te engancharán	8

■ CONCLUSIÓN
¿Qué está pasando? Los juegos trekkies no deberían ser tan divertidos. Invasion! es el shoot 'em up espacial en 3D definitivo, y probablemente la mejor licencia de *Star Trek* que haya salido nunca



9 SOBRE 10



Aparentemente, se trata de un juego sencillo de piezas de colores. Pero cuando comienzas a taladrar, te das cuenta de que es una actividad absorbente



El Modo Contrarreloj es el más adictivo. Tu objetivo es alcanzar la parte inferior de la pantalla antes de que el tiempo se acabe, aprovechando los *Bonus*

EMPUÑA UN MARTILLO NEUMÁTICO Y PONTE A TALADRAR HASTA LOS CIMIENTOS



Mr. Driller

«El objetivo es alcanzar el fondo del tablero, sin quedar atrapado»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Namco
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

BUBBLE BOBBLE

(PSMAG 7 8/10)
Divertido y absorbente. Un clásico de los salones recreativos y los bares de pinchos. Bolitas que suben, flotan, rebotan, y al final explotan. ¿Necesitas más?

Admitámoslo: los arcades más adictivos de la historia de los videojuegos se han basado siempre en las ideas más simples. *Tetris* consistía en encajar una serie de piezas en un tablero como un rompecabezas. *Pac-Man* nos convertía en un personaje esférico «traga-bolas» y, el antiquísimo *Pong*, nos hacía mover dos barritas para dar a una pelota. Seguro que has probado al menos uno de ellos alguna vez y te has quedado enganchado, ¿verdad? Pues con *Mr. Driller* te pasará lo mismo. Se trata de una especie de «*Tetris* raro» en el que debes taladrar las piezas en lugar de colocarlas. Así de simple.

El juego llega de la mano de Namco, creadores de arcades tan increíbles como el citado *Pac-Man*, o las frenéticas carreras de la saga *Ridge Racer*. Y la verdad es que eso se nota.

En *Mr. Driller* debes dirigir a un obrero que taladra unas piezas dispuestas en un tablero vertical. Cada vez que rompes una de estas piezas, desaparecen las que hay a su lado con el mismo color. El objetivo es alcanzar el fondo del tablero, sin quedar atrapado bajo los bloques que se desploman. Para complicar más el juego, a medida que desciendes pierdes oxígeno. La forma de recuperarlo es recoger las pastillas de aire que hay distribuidas por todo el tablero. Aunque debes tener cuidado, ya que entre las piezas de colores hay otras de piedra mucho más duras: si taladras una de ellas, pierdes un montón de oxígeno.

Pero si todo esto te parece difícil, espera a conocer el frenético modo «Contrarreloj». En él debes descender hasta el fondo del tablero en un tiempo inferior al requerido. Aquí, en lugar de pastillas de oxígeno, tienes que recoger una serie de relojes para descontar varios segundos. Es muy difícil lograrlo, pero estarás a punto de hacerlo tantas veces que no podrás dejar de intentarlo. Repetirás hasta que, después de 10 o 12 intentos —con la vena del cuello palpitando y los ojos fuera de las órbitas—, acabes gritando como un poseso: «¡Por fin, lo he conseguido!».

Con todo, *Mr. Driller* no es tan variado como otros arcades de puzzles. Todos los niveles parecen idénticos, sólo se diferencian en su grado de dificultad. Incluso la música es repetitiva. Además, ni siquiera hay un modo para dos jugadores. Eso de no poder jugar una partida para enfrentarte a un amiguete, como hacías en *Bust-A-Move* o *Tetris X-Puzzler*, es un fallo importante. Aun así, *Mr. Driller* es original, divertido, frenético y muy adictivo. Seguro que te gusta.

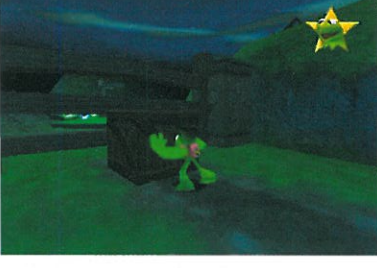
PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Piezas de colores y *Mr. Driller*	5
JUGABILIDAD:	Divertido, pero sólo para uno...	7
ADICTIVIDAD:	Te absorberá por completo, día y noche	9

CONCLUSIÓN
Es uno de los arcades más jugables, divertidos y absorbentes que verás. No habíamos visto nada parecido desde hace años. Lástima que sea tan repetitivo...





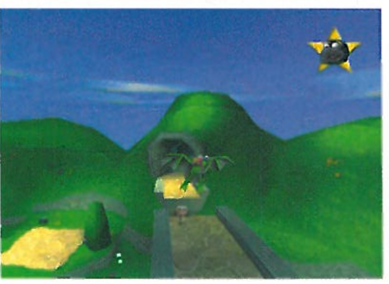


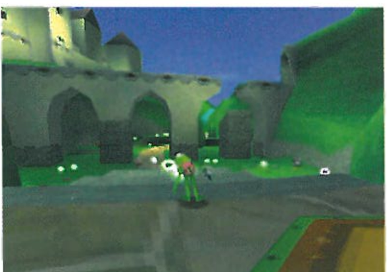


Los enemigos están por todas partes, pero son fáciles de abatir. Un pequeño golpe o un disparo, y ya está, vía libre. Así, hasta que llegues a la pelea con el jefe, donde deberás tener más cuidado



Robin es una rana muy lista. A medida que avanza en el juego aprende nuevas facultades, como bucear, volar o escalar





TRAS EL ÉXITO DE *TELEÑECOS MOTORMANÍA*, LOS MUÑECOS DE TRAPO MÁS SIMPÁTICOS HAN DECIDIDO REGRESAR A PLAYSTATION

Teleñecos Una aventura monstruosa

« El trabajo de doblaje de este juego es extraordinario, en serio»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

40 WINKS

40 Winks es un juego de plataformas y aventuras muy variado y divertido. Los preciosos escenarios están llenos de enemigos, puzzles y objetivos. No permitirá que te aburras ni un segundo. Pruébalo.

Durante nuestra infancia tuvimos héroes de todo tipo. Algunos tenían poderes especiales y vestían de forma extraña, como Superman, Batman o Spiderman. Otros, menos sofisticados, eran auténticos justicieros de las calles, como los chicos de *El Equipo A*. Sin embargo, ninguno de ellos consiguió enseñarnos tantas cosas esenciales para la vida cotidiana como los Teleñecos. Bueno, puede que Mc Giver... Pero una cosa está clara: estos tipejos, con cuerpo de trapo y pelos de colores, revolucionaron por completo la tele hace muchos años y ahora que ya hemos crecido, pretenden hacer lo mismo con nuestro nuevo método recreativo, la consola PlayStation.

Primero fue el increíble *Teleñecos MotorManía*, un juego de carreras de karts que apunto estuvo de destronar a *CTR*. Y ahora llega *Teleñecos, una aventura monstruosa*, un juego que pretende ponerle las cosas difíciles a *40 Winks* y *Spyro*. Ahora bien, ¿ha conseguido superarles? Pues más bien no.

Una aventura monstruosa es un plataformas de aventuras, lleno de enemigos, puzzles y objetivos. Los escenarios son enormes, en 3D, y están llenos de secretos. Incluso el argumento del juego es bastante interesante: los Teleñecos han sido convertidos en monstruos horribles, y la rana Robin —sobrino de Gustavo— tiene que salir a salvarles. Cada nivel exige la consecución de unos objetivos distintos para seguir adelante. Así, en ocasiones debes coleccionar un número concreto de monedas, otras veces, has de conseguir diez bonus con forma de rana; y otras, tienes que lograr una serie de estrellas. Además, a medida que avanzas y encuentras los medallones de los Teleñecos, obtienes nuevas habilidades, tales como escalar, bucear o volar. Gracias a ellas, puedes llegar hasta zonas de los escenarios que antes te resultaban inaccesibles. Si quieres resolver puzzles, puedes consultar a Pepe para obtener información. Pepe está por ahí, en diversos puntos de cada nivel, dispuesto a contarte todo lo que necesitas saber en cada caso. Fíjate en la forma que tiene de hablar porque es muy divertida. El trabajo de doblaje de este juego es extraordinario, en serio.

A pesar de estos detalles, *Una aventura monstruosa* no es tan divertido como podría parecer. La acción es lenta, los enemigos son casi inofensivos, y las secciones de plataformas son un verdadero juego de niños. Además, si puedes consultar lo que tienes que hacer en los puzzles, ¿dónde está la gracia? Si al menos el juego fuera más original y difícil... Pero ni eso. La mayoría de los escenarios están llenos de ideas de otros juegos, e incluso los movimientos de Robin recuerdan a Crash, Spyro y compañía. Al menos, los gráficos están bastante bien, y el control es más que aceptable. ■

EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Escenarios bonitos y variados	8
JUGABILIDAD:	Demasiado sencillo, incluso para novatos	6
ADICTIVIDAD:	Mejora un poco en cada nivel	7

CONCLUSIÓN

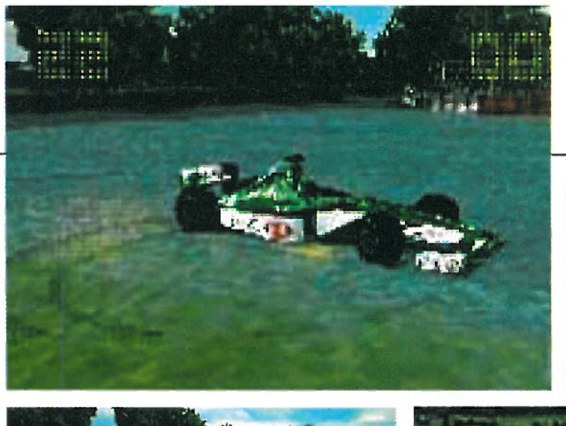
Es un juego muy facilón. Además, la mayoría de los detalles interesantes están inspirados en otros juegos. Pero con todo, resulta divertido y muy simpático. Te gustará.





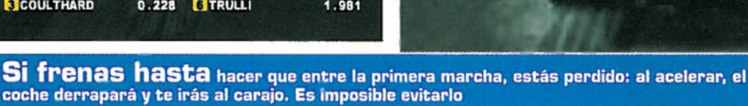


Los gráficos de este juego son lo mejor que has visto nunca en un título de *F1*. Pero con los gráficos no se conduce, ¿verdad?









Si frenas hasta hacer que entre la primera marcha, estás perdido: al acelerar, el coche derrapará y te irás al carajo. Es imposible evitarlo

PSYGNOSIS OCUPÓ DURANTE MUCHO TIEMPO EL TRONO DE LA FÓRMULA 1 EN PLAY, PERO ¿VOLVERÁ A SENTARSE EN ÉL ALGÚN DÍA?

Formula One 2000

«Todo un lujo visual: alta resolución y texturas muy detalladas»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Studio 33
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

El primer *F1* de Psygnosis nació casi al mismo tiempo que nuestra consola, y marcó las pautas de cómo deberían ser los demás títulos de carreras durante mucho tiempo. Dos años después llegó *F1 '97*, sin licencia de la FIA, pero con más modos de juego y gráficos en alta resolución.

No tenía la chispa del primer título, pero lo mejoraba en algunos aspectos. *F1 '98* fue el fiasco del año: un motor gráfico pésimo, un control pobre... *F1 '99* arregló todos los desaguisados del anterior, pero ya estaba lejos de la magnificencia que tuvieron los primeros. ¿Y qué tenemos ahora? ¿Algo original que vaya a establecer los parámetros a seguir, como el primero? Pues no. *Formula One 2000* es un *F1 '99* con licencia de este año, nada más.

Los cambios de esta última entrega son claramente perceptibles, pero también insuficientes. El más llamativo es el apartado de la presentación: la intro más sobria que hayas visto jamás, junto con menús cuadriculados y fríos, estilo *Wip3out*.

Luego están los gráficos: como los de *F1 '99*, pero algo más detallados y con menos fallos de *clipping*. Alta resolución y texturas muy detalladas. Todo un lujo visual, especialmente en las repeticiones.

Y por último, la licencia actualizada. El caso es que, aparte de los nombres de los pilotos y escuderías correspondientes, la licencia de *Formula One 2000* no sirve para mucho. Todos los coches corren igual, y el orden en que los pilotos llegan a la meta es producto de una imaginación calenturienta (en la que Coultard es mejor que Schumacher en la mayoría de las carreras, por ejemplo). Escojas el coche que escojas, siempre pasará lo mismo: en tus manos, todos corren igual; y en cambio, el que tú llevas —sea cual sea— corre unas tres veces más que los demás. Pero aparte de estas pequeñeces, el verdadero inconveniente de *FO 2000* es el control. Cuando estás en primera, pulsar X supone acelerar a tope: las ruedas patinan sobre el asfalto, pierdes tracción, y el coche hace un trompo. O sea, que cada vez que reduzcas en una curva cerrada, al acelerar para salir, harás un trompo que te llevará fuera del asfalto. Es imposible evitarlo. Correr por la trazada buena no es más que un sueño; ir a la misma velocidad que los demás, también (ellos van más despacio, pero no cometen fallos); frenar lo justo es imposible, etc. Los comentarios, como siempre, son sosos, absurdos y redundantes (si bien, curiosamente, los de la versión inglesa eran fantásticos). ¡Ah! Y las faltas de los jueces son absolutamente absurdas en el 99% de los casos. Lo dicho: es un *F1 '99* con licencia de este año. Y gráficos perfectos. ■

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
(PSMAG 46, 9/10)
Lo verás en este mismo número. Tiene fallos, pero, aun así, es mejor.

PlayStation Magazine



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Fabulosos, pero no salvan el juego	10
JUGABILIDAD:	Meter la primera es suicidarse	6
ADICTIVIDAD:	El control la destroza..	6

■ CONCLUSIÓN
Si existiera un juego con estos gráficos y el control del F1 de EA, tendríamos que puntuarlo con un 15/10. Pero eso, al parecer, nunca sucederá.



8 SOBRE 10

SQUARESOFT

La frecuencia de mutación
de un gen en el hombre es de unos 30 años...

...no todas podían ser buenas

¿Ángel? ¿Demonio?

Parasite Eve II
パラサイト・イヴ2



Integramente traducido al castellano

www.parasite-eve2.com

LAS JUEGOS OLÍMPICOS INVADEN EL SALÓN DE TU CASA



Sydney 2000



DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Attention to Detail
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Antes, para competir en las Olimpiadas, se necesitaba mucha preparación, años de entrenamiento y sacrificio. Sin embargo, ahora, lo único que se requiere es tener una tele, una PlayStation y el juego *Sydney 2000*. Aunque esto no significa que no haya que esforzarse físicamente. Sólo tienes que mover dos dedos en la mayoría de las pruebas, pero te garantizamos que terminas sudando la camiseta...

El juego sigue la senda marcada por *International Track&Field*, es decir: requiere el martilleo acelerado y compulsivo de los botones del pad en una serie de pruebas deportivas variadas. La diferencia esencial es que el COI ha concedido a Eidos la licencia oficial de los juegos olímpicos y los 32 países. Esto significa que *Sydney 2000* es a *International Track&Field*, lo que *FIFA*, a *ISS Pro*. El primero aporta las licencias oficiales, y el segundo posee mejores gráficos y jugabilidad. ¿Con cuál nos quedamos? Pues con *Track&Field*. *Sydney 2000* cuenta con un total de ocho participantes en cada prueba, algunas disciplinas nuevas, y un modo de práctica para entrenar a un deportista. Sin embargo, *Track&Field* tiene unos gráficos increíbles y un control mucho más preciso. ■





Sólo necesitas tres botones para saltar, correr o levantar pesas, de manera que te basta con mover un par de dedos. Aunque eso sí: ¡cómo cansa!



VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos, aunque esperábamos mucho más	7
JUGABILIDAD:	Destrozarte las falanges, pulsando botones	6
ADICTIVIDAD:	El Modo Práctica es interesante	6

■ CONCLUSIÓN
Sydney 2000 cuenta con la licencia oficial de los Juegos, 32 países, pruebas nuevas... Pero aun así, *Track&Field* le gana por varios cuerpos.



6 SOBRE 10

SALTA, GIRA, DERRAPA, ACELERA Y ADELANTA



Quad Racers



DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

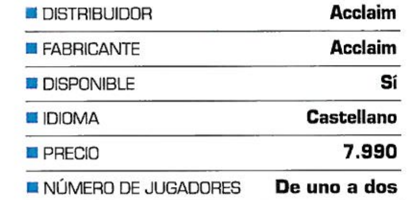
Los *quads* son motos enormes de cuatro ruedas, capaces de rodar por todo tipo de terrenos a velocidades increíbles. Seguro que los has visto alguna vez. Sus carreras son muy espectaculares, debido a los numerosos saltos, derrapes y colisiones. Por eso, se echaba de menos un simulador de carreras de *quads* para la gris. O por lo menos eso debía pensar Acclaim cuando decidió lanzar *Quad Racers*...

El juego es un simulador de carreras bastante completo. Hay doce pistas repartidas en tres terrenos diferentes: arena, tierra y nieve. Cada circuito está repleto de curvas imposibles, saltos enormes y atajos. Esto hace que sean constantes los golpes, empujones y salidas de pista. En principio, suena divertido. Pero cuando empuñas el pad, te das cuenta de que sus limitaciones son enormes. Para empezar, la conducción no es nada realista. Apenas hay diferencias entre correr en un terreno u otro, y los *quads* parecen inmunes a las colisiones. Además, los gráficos presentan texturas temblorosas y algún problema de *clipping*. Es una pena. Aun así, *Quad Racers* es bastante divertido. ■





La emoción está servida. Las carreras deparan momentos realmente intensos: golpes, empujones, e incluso saltos de unos quads por encima de otros





VEREDICTO

GRÁFICOS:	Texturas pixelosas y *clipping*	6
JUGABILIDAD:	La conducción no es nada realista	6
ADICTIVIDAD:	Es bastante divertido	7

■ CONCLUSIÓN
Es un juego muy modesto. La conducción es torpe, los gráficos pobres, y se echa en falta algo de realismo. Aunque las carreras tienen unos trazados muy sinuosos.

5 SOBRE 10

LA VENGANZA DE LOS COCHES DE PILAS



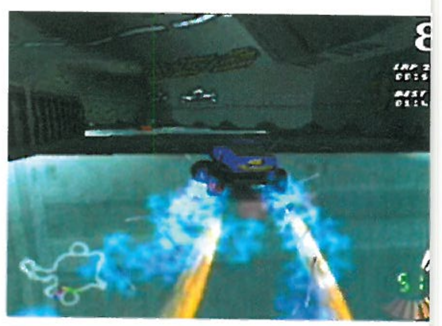
RC Revenge

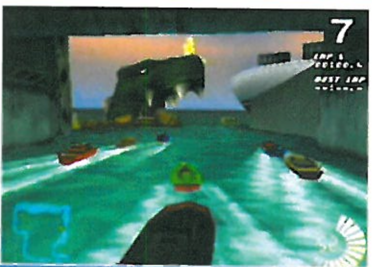
DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

No, no te asustes, que no es para tanto. El juego no va de un coche de pilas con una careta y armado con una motosierra, haciendo una carnicería para vengarse del mundo por no haber aceptado a *Revolt* en nuestras colecciones de juegos. Lo de «Revenge» sólo es un nombre, no pasa nada.

Lo cierto es que *RC Revenge* no es, ni de lejos, tan flojo como *Revolt*. La mala noticia es que... tampoco es tan bueno como muchos otros juegos de carreras. Es un juego de coches dirigidos por control remoto, pero funciona, parece, se conduce y es como un juego de karts cualquiera. O sea, que tenemos que compararlo con el resto de juegos de karts de PSX. Y claro, al hacerlo, nos damos cuenta de que no está a la altura de *CTR*, ni de *Teleñecos MotorManía*, ni de casi ninguno. *RC Revenge* no es especialmente bonito, no es fácil de controlar, no permite ganar ni una sola carrera, no tiene armas demasiado originales... Vaya, que no tiene grandes cosas con las que deslumbrarte. Sólo carreras de cochecitos y lanchas. Las carreras de lanchas son lo único que él tiene y los demás no, pero eso es algo completamente insuficiente... *RC Revenge* ha logrado borrar de nuestras pesadillas el mal nombre de su antecesor, *Revolt*, pero nada más.







Carreras de cochecitos o de lanchas teledirigidas, tú decides. Con las lanchas te divertirás algo más, pero sólo un poco... Lástima



GRÁFICOS:	Simples, simples, simples, muy simples	5
JUGABILIDAD:	Te pierdes cada diez segundos	5
ADICTIVIDAD:	Resulta imposible ganar una carrera	5

CONCLUSIÓN
No es un mal juego, pero tampoco es un buen juego. Obtiene un suficiente en todos los aspectos, justito. La música es su mayor virtud, bastante divertida.



SOBRE 10

TÍOS CACHAS CON MALLAS

ECW Anarchy Rules

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a cuatro

Machotes con mallas de ballet, con la cara pintada con betún de colores, anunciando salchichas en la tele y zurrándose entre sí ante millones de espectadores. Los americanos sí que saben divertirse...

Vale, vale, lo reconocemos, tiene su gracia esto de la lucha libre. Ya sabemos que está todo amañado, pero ¿no lo están también el teatro, las películas, las noticias de la tele, las elecciones o los precios de los carburantes? ¡Y a todo el mundo les parece bien! Así que rompemos una lanza —o, en este caso, una camiseta— por la lucha libre. Como hace Acclaim con éste *Anarchy Rulz*, un título más de lucha libre con el que, como con cualquiera, te echarás unas risas.

Su control no es de los más intuitivos, y los personajes no se mueven con la suavidad que deberían, pero aun así, resulta divertidísimo. Las peleas entre cuatro luchadores y el editor de personajes son fabulosos, y salirse del ring para darse unas vueltas por el escenario mientras te persigue un energúmeno de 200 kg. es algo que te costará olvidarx.







Observa al personaje que hemos editado: ¡es igualito que Gordo Cabrón, de *Austin Powers 2*! ¡Incluso se balancea igual cuando no camina, y mueve igual los brazos! El editor de personajes es genial



GRÁFICOS:	Simples y algo lentos	6
JUGABILIDAD:	No se controla demasiado bien	5
ADICTIVIDAD:	Un editor de personajes bestial.	6

CONCLUSIÓN
Si piensas que todos los juegos de lucha libre son iguales... tienes razón. Pero no puedes negar que son divertidísimos. Y éste no es ninguna excepción, aunque funcione algo peor que otros.



SOBRE 10

CÁLZATE EL CASCO Y ACELERA



Moto Racer World Tour

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Delphine Software
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Nada, que no hay manera de hacer funcionar como es debido la fórmula «barro + asfalto». Es el tercer intento de Sony, y es la tercera vez que el resultado no nos convence...

Ciertamente, tanto los gráficos como el control han mejorado en relación a *Moto Racer 2,* pero ¿cuánto? No lo suficiente. Las carreras sobre asfalto son muy similares a las de *Castrol Honda Superbikes,* aunque con adversarios imposibles de vencer y un campo de visión insuficiente. Escenarios bastante detallados y gráficos más o menos suaves (depende de la cantidad de motos que haya en pantalla). Pero las carreras de trial son considerablemente inferiores a las de *Championship Motocross.* El control es difícil de entender: parece que, hagas lo que hagas, los demás lo hacen mejor. ¿Cómo es que todos alcanzan más velocidad y altura en los saltos que tú? Para cuando empiezas a comprender que el truco está en cuándo soltar el acelerador en las rampas, es demasiado tarde.

En definitiva, *Moto Racer World Tour* es mejor que sus antecesores, pero peor que otros juegos. Las motos siguen siendo el punto débil de la gris, y parece que nadie le pone remedio a esto...



Las carreras sobre barro son incluso más difíciles que las otras, aunque al principio no lo parezca



VEREDICTO

GRÁFICOS:	En ocasiones, algo defectuosos	7
JUGABILIDAD:	No demasiada, la verdad...	5
ADICTIVIDAD:	La curiosidad de ver más circuitos	6

CONCLUSIÓN
Como sus dos antecesores, está a caballo entre dos géneros de carreras, y no cuaja en ninguno. Nos esperábamos más...



6 SOBRE **10**

LOS MUTANTES ESTÁN A PUNTO DE INVADIR LA CARTELERA, Y TAMBIÉN NUESTRA CONSOLA...



X-Men: Mutant Academy

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Paradox
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Hace ya un tiempo, Capcom consiguió que los famosos mutantes se las vieran con los chicos de *Street Fighter*, pero ahora, aprovechando el efecto dominó provocado por el estreno de la película que van a protagonizar, Proein nos presenta su propio juego, que probablemente no pegará tan fuerte como el film.

Mutant Academy sigue los pasos del incombustible *SF* en su serie *Alpha* y resulta ser un juego sólido por méritos propios. Sin embargo, es inevitable la comparación con el célebre e insuperable *Tekken 3.* Es entonces cuando aparecen las «imperfecciones» de *X-Men.* En primer lugar, tenemos la engañosa sensación de 3D característica de los *Alpha,* después nos encontramos que no abundan los golpes especiales, y por último, hay muy pocos personajes para elegir. Al sumar todo esto tendremos un juego de lucha a la antigua, muy rápido, muy intuitivo y muy entretenido, pero algo arcaico.

Sin embargo, Paradox ha prestado mucha atención a cantidad de detalles que los fans de la Patrulla X sabrán apreciar, como los trajes y las poses de los mutantes, la posibilidad de practicar los ataques en la Sala del Peligro, o los escenarios de fondo. No obstante, donde realmente destaca el juego es en la novedosa manera de utilizar los ataques especiales. Cada luchador tiene la clásica barra de energía vital y otra de fuerza especial, pero puedes manipular esta última para conseguir golpes más potentes, añadiendo de esta manera un cierto toque de estrategia a la lucha.

En definitiva, pese a ser un buen juego, las garras de Lobezno no han sido capaces de hacernos olvidar el aliento ardiente de True Ogre.

Ya llegará el día...



Cíclope, Lobezno, Gambito, Tormenta, Bestia, Fénix, Sapo, Mística, Dientes de Sable y Magneto. Estos son los nombres de los mutantes del juego y si no te sonaban ya puedes correr ahora mismo al kiosco a comprarte un buen cómic, ¡pedazo de inculto!



VEREDICTO

GRÁFICOS:	En general son buenos, pero los fondos están demasiado pixelados	7
JUGABILIDAD:	En la Sala del Peligro lo aprenderás todo	8
ADICTIVIDAD:	Aumentaría si hubiera más mutante	7

CONCLUSIÓN
No cabe la menor duda de que Mutant Academy es un buen *beat 'em up*, y está a la altura de cualquier entrega de SF. Si encima eres de los que no se pierden ni un solo festival de cómics, será tu juego del año.

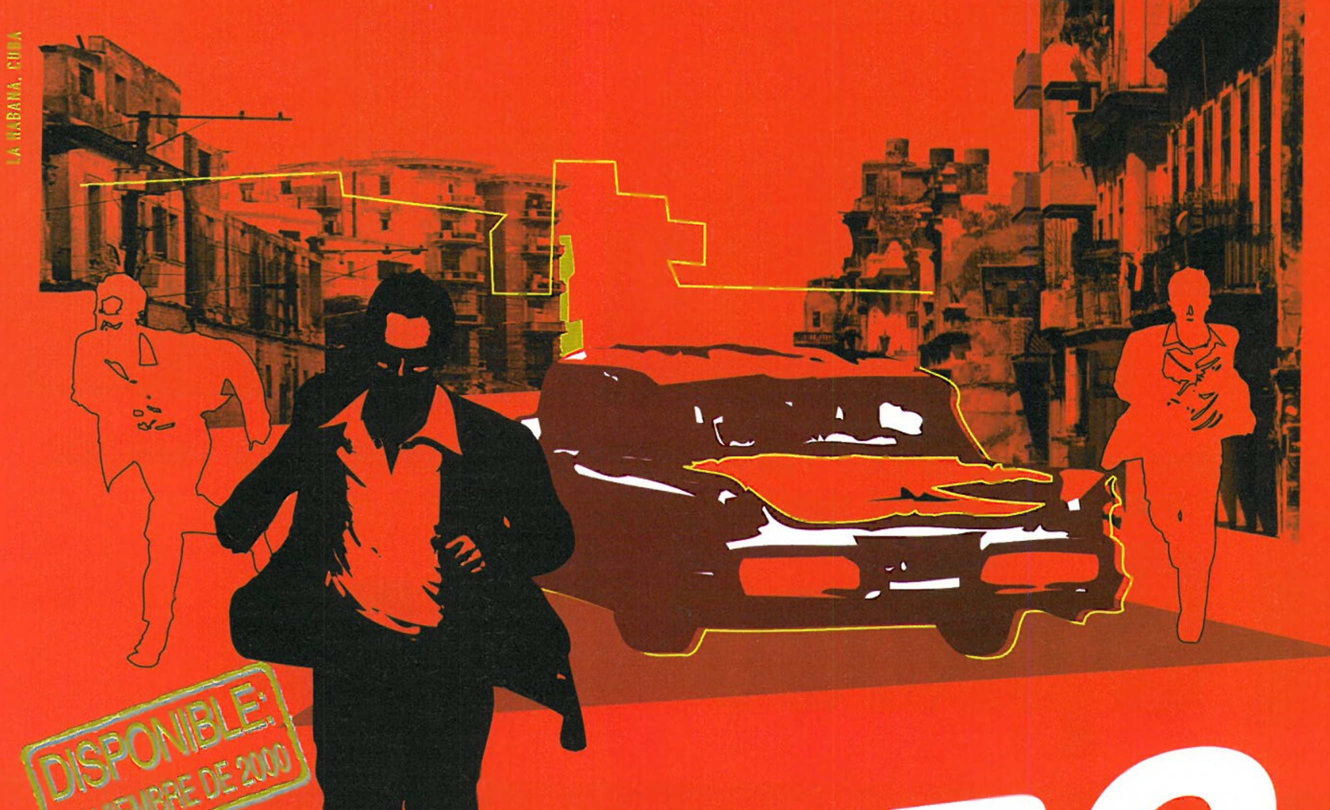
7 SOBRE **10**



driver-2.com

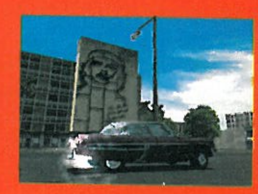






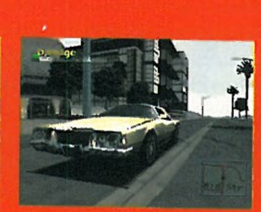
DISPONIBLE:
NOVIEMBRE DE 2000

DRIVER 2™
DE NUEVO EN LAS CALLES











LA HABANA, CHICAGO, RÍO, LAS VEGAS... La violencia azota las calles.
La Mafia brasileña cree tener todo bajo control. PERO TANNER HA VUELTO... ¡CON MUCHAS GANAS DE ACCIÓN!

"¿SE PUEDE MEJORAR LO QUE PARECE INMEJORABLE? PARECE QUE LA RESPUESTA SERÁ AFIRMATIVA" Super Juegos
"TE VA A ENCARTA CRÉENOS" "VA A SER UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO" PlayStation power





VERSIÓN COMPLETA EN CASTELLANO


Un trabajito en el banco. La aventura empieza con un atraco armado y termina con un tiroteo en un banco de genes mutantes. Y ya basta de bancos por hoy...







Si Spidey quiere seguir adelante, deberá practicar un poco de *tren-surfing*

LAS NUEVAS AVENTURAS DE SPIDEY HARÁN QUE TE SUBAS POR LAS PAREDES, PERO EN EL BUEN SENTIDO



Spider-Man

«Lo que lo convierte en una delicia es poder hacer el ganso, sin más

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Neversoft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

«¡Bienvenidos a todos, creyentes confesos y recién llegados!» La neoyorquina voz nasal del legendario creador de Spiderman, Stan Lee, nos presenta las nuevas aventuras de Peter Parker, mitad hombre, mitad arácnido. «Preparaos para un auténtico y emocionante espectáculo superheroico —entona Stan— lleno de continuos lanzamientos de redes y muros por trepar.» Y el octogenario autor de más héroes Marvel de los que puedas recordar no se equivoca. ¿Acción? ¿Aventura? Vaya que sí.

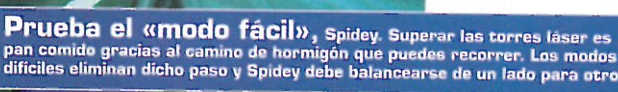
Aunque ha habido varios títulos de superhéroes en la corta historia de los videojuegos, ninguno ha logrado transmitir el puro placer de ir por ahí con poderes sobrehumanos. Así que en Neversoft, la compañía responsable de *Tony Hawk's Skateboarding*, pensaron en intentarlo. Tras desmontar el motor del simulador de piruetas con tabla de Tony, construyeron un paisaje urbano de Nueva York totalmente 3D por el cual el lanzarredes pudiera balancearse, girar y moverse sin ser visto mientras rastreara a los malos a fin de defender la verdad, la justicia y el estilo de vida americano. O algo así.

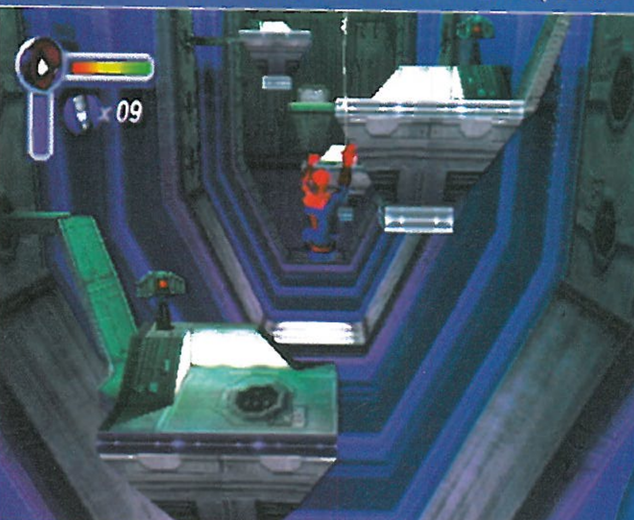
Nuestro héroe se encuentra en el centro de una vil conjura en la que se le acusa de un crimen que no ha cometido. Alguien, haciéndose pasar por Spiderman, ha robado una de las últimas innovaciones tecnológicas del supuestamente reformado Dr. Otto Octavius, y de resultas el verdadero Spidey es un hombre perseguido.

El juego empieza con nuestro héroe intentando frustrar un robo a mano armada en un banco, pero al hacerlo se expone a la ira de los policías, quienes lo persiguen por las azoteas de los rascacielos, usando balas y misiles y haciendo en general lo posible por acabar con él. El perplejo Parker tiene un altercado con su archienemigo Venom, y acaba resolviendo que el cerebro detrás de este complot no es otro que el *alter ego* malvado de Otto Octavius, el Dr. Octopus.

Conforme Spidey avanza por la aventura, es atacado de forma creciente por viscosos simbiontes rosa que escupen ácido y surgen de generadores situados en el sótano del periódico *Daily Bugle*. Siguiendo el rastro de babas que sueltan, Spidey descubre un enorme generador subacuático que ha creado Octopus, con la intención de enviar a su ejército de simbiontes a convertir a los buenos ciudadanos de Nueva York en unos lloriqueantes mutantes bajo su control. Sin embargo, las cosas no salen como él planeó, ya que, tal como observa con gran sagacidad nuestro amigo multibrazos, a los simbiontes no se los puede controlar. De este modo, Octopus no tarda en encontrarse con el agua al cuello por culpa de sus «babosas» mutantes.

Por el camino se producirán apariciones estelares de personajes del mundo Marvel. Están la Antorcha Humana de Los 4 Fantásticos, Daredevil, la Gata Negra, Rhino, Mysterio, el Lagarto y el Escorpión, entre otros. De principio a fin, queda claro que Neversoft, junto con Marvel, se ha esforzado al máximo para asegurarse de que todos los detalles fueran exactos. Los *fans* de los cómics se toman muy en serio a sus superhéroes y descubrirían al instante cualquier característica que no se ajustara a ese mundo. Pero eso no quiere decir que el juego esté dirigido sólo a los aficionados a los cómics Marvel. Sí, las referencias están


Prueba el «modo fácil», Spidey. Superar las torres láser es pan comido gracias al camino de hormigón que puedes recorrer. Los modos difíciles eliminan dicho paso y Spidey debe balancearse de un lado para otro



con tus poderes de superhéroe»

ahí, si es que te viene en gana regodearte de tus conocimientos marvelianos, pero esto es, por encima de todo, una aventura, y además la mar de buena.

Lo que hace que jugar a *Spider-Man* sea una delicia es hacer el ganso, sin más, con tus poderes de superhéroe. Spidey puede saltar de edificio en edificio, columpiarse en su red y describir arcos por el cielo con una animación casi calcadita a la de la serie de dibujos. Y aquí es donde todo ese cuidado por los detalles del cómic da sus frutos. Da un brinco desde un tejado, pulsa R2 y Spidey lanzará por la mano una telaraña que te permitirá cruzar, balanceándote en la clásica postura del héroe. Al llegar a la pared del otro lado adopta esa pose de rana listo para ascender a la siguiente azotea. Si te encuentras algún matón, cúbrelo con tu red o noquéalo con una bola de telaraña. También puedes reducirlo a pulpa con las manos, claro; ¿suena un tanto desagradable para ser un superhéroe? Sí, pero la Marvel ha impuesto la condición de que Spiderman no debe matar nunca a nadie. Así que los enemigos a los que zurras tan sólo quedan inconscientes y fuera de juego.

Incluso si, como aquél que no quiere la cosa, tiras a un tipo por un tejado, éste no se precipitará a su muerte, sino que caerá sobre un saliente antes no visible, gimiendo para que sepas que sigue vivo. Puede que suene un poco bobo, pero ésas son las reglas cuando tratas con un héroe con una considerable fibra moral, y cuando no quieres que tu juego sufra una restricción de edad...

La facultad más conocida de Spiderman es su habilidad para escalar paredes, y así te lo pasarás en grande trepando por el techo mientras contemplas a los matones de debajo, antes de dejarte caer y dejarlos sin sentido con un rápido golpe marca de la casa. Desde la perspectiva cenital, el techo pasa a ser de cristal, permitiéndote ver lo que tienes debajo, así como la miríada de conductos y cañerías de arriba, por los que Spidey puede arrastrarse en sus diversas misiones de rescate.

Por suerte, no estamos ante un «simulador de Spiderman», repleto de complicadas combinaciones de botones. Los controles para nuestro héroe son de lo más sencillo. Toma el pad, date un garbeo, y en cuestión de segundos tu personaje estará meciéndose y girando por la pantalla. Sencillo a más no poder, y muy satisfactorio.

Así que tiene un aspecto genial, un sonido estupendo y es más jugable que cualquier otra aventura que se te ocurra. ¿Cuál es entonces el problema? Bueno, aparte de que la trama es un poco confusa porque la jugabilidad no explica la historia esbozada en las secuencias de vídeo, la crítica más importante es que *Spider-Man* es demasiado corto. ¿Creías que las 12 horas de reloj de *Metal Gear* eran algo escasas? ▸

EL ELENCO

Spider-Man **incluye apariciones estelares de numerosos personajes Marvel. Aquí tienes algunos...**

DAREDEVIL

El ciego más talentudo del mundo (después de Stevie Wonder) usa su súper sentido para saber si Spidey está contando una trola o no sobre lo del robo del dispositivo del Dr. Octopus. ¿Spidey, mentir? Jamás.

ANTORCHA HUMANA



Aparece un momento para dar algunos consejos cuando Spidey se esfuerza por resolver quién se halla tras el complot. No te acerques demasiado a él. El fuego y la tela no se llevan muy bien.

GATA NEGRA

Con sus sinuosos y felinos métodos, la Gata aconseja a Spidey cómo usar bien sus redes. Hasta que la secuestran y acaba en el generador de simbiontes.

MYSTERIO

Se disfraza con arte usando trucos y tecnología para desacreditar a Spiderman, resultando ser al final un gigantesco robot verde con una bombilla por cabeza.

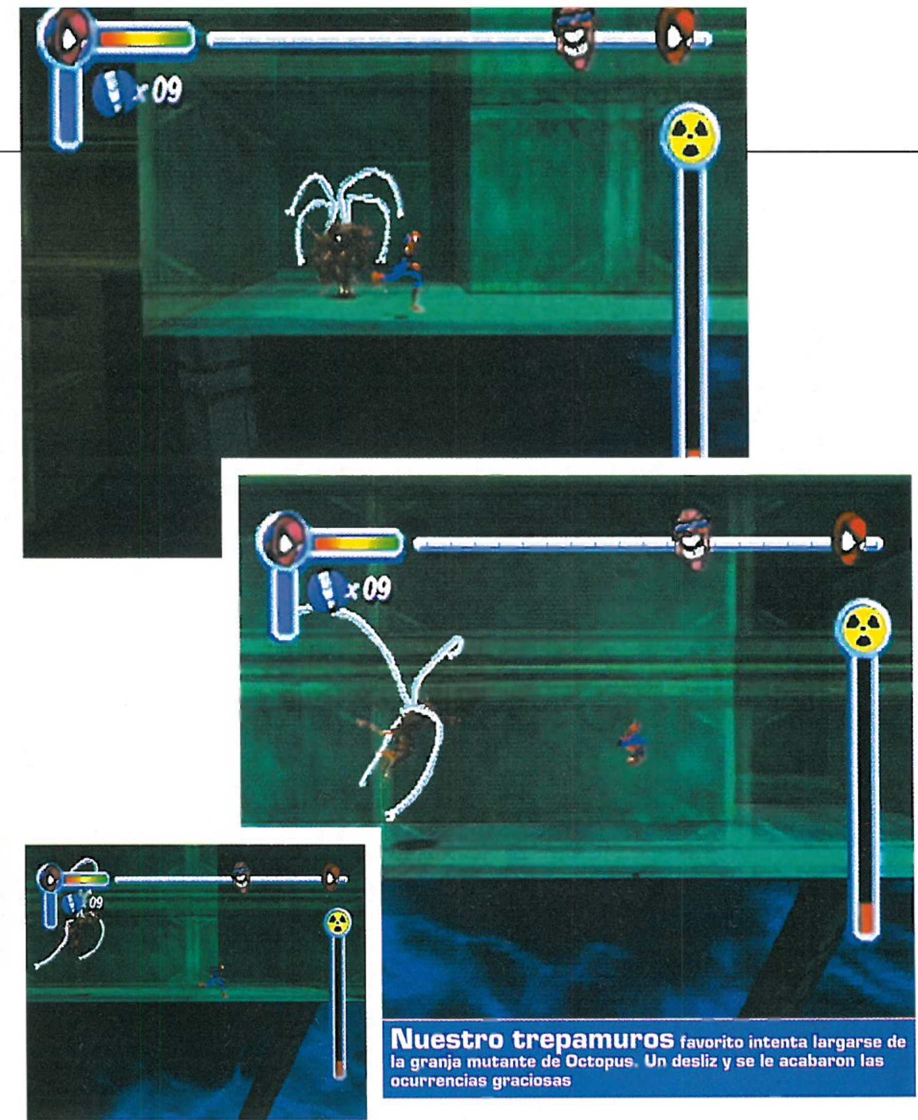
J. JONAH JAMESON

Es el patrón bocazas del *Daily Bugle* y el que firma los cheques del *alter ego* de Spidey, el amargado fotógrafo Peter Parker. Resulta que aborrece a nuestro superheroico amigo e invierte gran cantidad de tiempo y esfuerzo en criticarlo en las páginas de su periódico.





Toda la atención sobre Spidey mientras escala un rascacielos, huyendo del largo brazo de la ley. La ley cuenta asimismo con un helicóptero cargado de misiles. Mal rollo



Nuestro trepamuros favorito intenta largarse de la granja mutante de Octopus. Un desliz y se le acabaron las ocurrencias graciosas

«Trepa por el techo, mirando a los matones de debajo, déjate



Pues este título te lo pules en la mitad de tiempo. Neversoft, claro, es consciente de ello, y ha procurado aumentar la gracia de volver a jugar. Para empezar, hay cuatro niveles de juego distintos: modo para niños, fácil, normal y difícil. Seguro que pensarás «¿Y qué? El difícil tendrá más malos y menos *power-up*». Sí, vale, es verdad, pero en cada modo también cambia la estructura de niveles. Uno presenta a Spidey cimbreándose tras Venom a través de los túneles de las cloacas. Si juegas en el modo para niños, el laberinto consiste sólo en un par de caminos. Pero juega en el difícil y se convierte en una complicada maraña de giros y recovecos.

Además, al acabar el juego por primera vez se accede a una serie de extras. La segunda vez te encontrarás con un montón de voces en off en tono cómico y cantidad de chifladuras, como la Gata Negra bailando en plan go-gó en una jaula o Silver Surfer dejándose caer por ahí para charlar. También empezarás a acceder al maravilloso mundo del guardarropía de Spidey. Cada nuevo traje que recoges te brinda ciertos poderes especiales, como invulnerabilidad o extracto de telaraña ilimitado, y, de nuevo de cara al fanático de Spidey, todos ellos se basan en vestimentas aparecidas en los cómics. Contempla el traje de Ben Reilly, el traje simbionte de Spiderman y el ya familiar conjunto raído de chaqueta de cuero y tejanos de Peter Parker.

El mejor extra de todos es la colección de cómics. Ocultas a lo largo del juego hay 32 portadas de tebeos clásicos de *Spider-Man*. Está la del número 1 de *The Amazing Spider-Man*, donde nuestro trepamuros intenta unirse a Los 4 Fantásticos; intenta encontrar la del número 400, donde al fin la tía May estira la pata, o la primera aparición del Duende Verde en el número 14. Eso sí, hallarlas todas te llevará bastante tiempo.

El ritmo del juego es otro problema. El nivel inicial presenta a Spidey balanceándose al rescate de un aterrorizado director de banco. Tras una breve sesión de bamboleo, logras entrar en el banco y empiezas a moverte a hurtadillas por el techo pillando desprevenidos a los esbirros. Y es excelente. Sí, es un nivel de entrenamiento diseñado para enseñar las habilidades básicas de Spidey, pero es también una cautivadora

Ocultas en el juego hay una serie de 32 portadas de tebeos clásicos de Spiderman. Una característica que incrementa las ganas de volver a jugar y un inusual regalo para el auténtico *fan* Marvel

AMAZING SPIDER-MAN #200

DOUBLE-SIZED ISSUE! MYSTERIO FAKES AUNT MAY'S DEATH, THE TRUTH BEHIND UNCLE BEN'S MURDER IS REVEALED, AND PETER FACES THE BURGLAR WITHOUT HIS POWERS! THE BURGLAR, WHO KILLS PARKER'S UNCLE BEN, DIES FIGHTING SPIDER-MAN IN THIS ISSUE!

2 OF 32

BACK



Contempla las boquiabiertas fauces del Octopus mutante mientras la Gata Negra mira presa del terror. Es hora de limpiar esa boquita con jabón arácnido

caer y noquéalos sin compasión»

mezcla de acción y aventura. Por desgracia, es una de las pocas ocasiones en que el sigilo se usa de forma eficaz. Los demás niveles tienen un tono mucho más arcade. Perseguir a gente, atizarles y todo tipo de actividades de las que te dejan sin aliento. De acuerdo, es muy divertido, pero ya que la aventura se acaba tan pronto, habría sido mejor que te dieran un respiro para poder hacer el tonto por ahí.

De todas maneras, *Spider-Man* es un logro monumental por parte de Neversoft. Crear a Spiderman de las cenizas de *Tony Hawk's* y animar de forma fidedigna al héroe de los cómics es una cosa, pero al combinar con éxito eso y una aventura de acción que te engancha hasta la última secuencia de vídeo se han lucido. Es un juego fantástico que demuestra que Peter Parker se columpia como nadie. ■



Los pegajosos miembros de nuestro héroe le permiten efectuar multitud de movimientos al revés. Un resbalón aquí y se pondrá perdido de detritus de las cloacas

CÓMO...

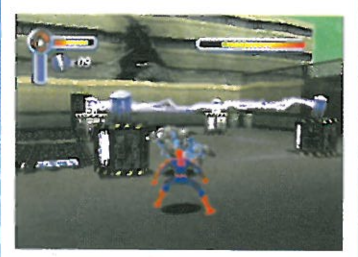
COMBATIR EL CUERNO DE RHINO



Todos los jefes que te encuentras tienen una estrategia concreta que puedes usar para vencerlos. No todo es sacudir a los malos con tus pequeños puños arácnidos, ya sabes. El blindado y «monocorne» Rhino es una bestia de jefe, aunque, por suerte, no muy ágil ni espabilado.



Al encontrarte a Rhino en lo alto de un rascacielos, lo primero que observas es un anillo con un campo eléctrico. Ni te molestes en intentar aporrear a Rhino porque no irás a ningún sitio. La clave estriba en provocarlo para que se abalance sobre ti y salirte de en medio justo a tiempo para que no te aplaste como a un bicho.



Huye y detente justo fuera del anillo de electricidad, situándote entre uno de los pilones y Rhino. Cuando te acometa, salta en el último instante y ¡olé!: se la dará contra la chispeante fuente. Unas cuantas veces más y el coco de Rhino empezará a brillar. Se acabó la lucha.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

METAR GEAR SOLID

(PSMAG 28 10/10)
Un clásico de la acción sigilosa con Solid Snake y un puñado de asesinos nucleares

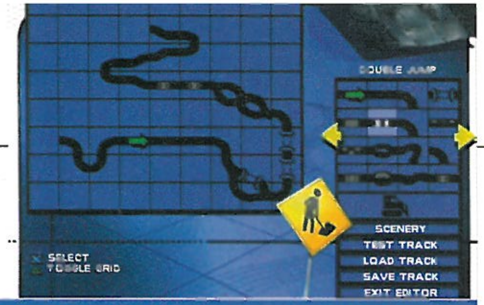
PlayStation Magazine — VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Pasmosa animación y entornos evocadores	9
■ JUGABILIDAD:	Emociones a granel y telaraña por un tubo	8
■ ADICTIVIDAD:	Se deja volver a jugar, pero la aventura en sí debería ser más larga	8

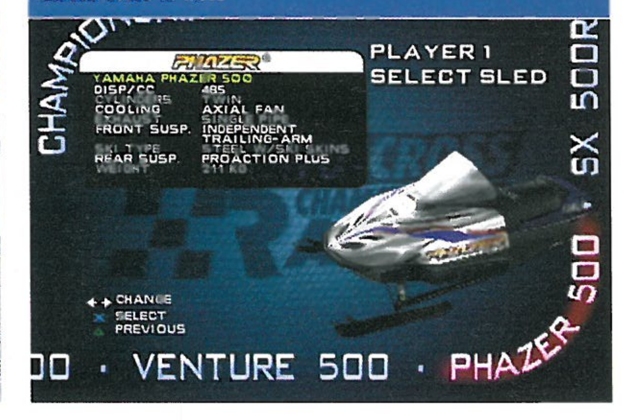
■ CONCLUSIÓN
El primer juego bien realizado sobre un superhéroe. Te sientes realmente como Spidey mientras te columpias por ahí desenmascarando el engaño y haciendo comentarios sarcásticos sobre tus enemigos.

8 SOBRE 10





Edita tú mismo los circuitos y compite para mejorar tu vehículo en un juego lleno de emociones, caídas y, por supuesto, marcas sobre la nieve



Sigue una buena línea de conducción y derrotarás a tus rivales, pero si destrozas tu moto, lo más probable es que no tengas suficiente dinero para repararla





PESE A TRANSCURRIR SOBRE LA NIEVE, POCOS DESLICES SE LE PUEDEN ACHACAR...



Sno Cross Championship Racing

«Te mueves en esa delgada línea que separa el agarre del derrape»

DISTRIBUIDOR	**Acclaim**
FABRICANTE	**UDS Sports**
DISPONIBLE	**Sí**
IDIOMA	**Manual y textos en castellano**
PRECIO	**7.990**
NÚMERO DE JUGADORES	**De uno a dos**

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SLED STORM

(PSMAG 35 8/10)
Motos de nieve a gran velocidad con la clásica jugabilidad de los juegos de carreras llevada a las pistas de esquí

¡S*nowcross*! Es como el motocross... pero con nieve. La idea es simple: consigue un par de esquís, incorpóralos a una oruga con cadenas y añádele un motor de 500cc. Después encuentra a alguien lo suficientemente desquiciado para conducir esta máquina a una velocidad como para romperte el cuello en un circuito de nieve y hielo. ¡Brillante!

Tal y como ocurre en la mayoría de deportes de motor, se trata de un buen tema para un videojuego. *Sno Cross Championship Racing* goza de esa elegante combinación de velocidad tangible y conducción suave que buscas en cualquier juego de carreras y que rara vez encuentras. Ésta es sin duda una de sus mayores cualidades. El control de las máquinas resulta intuitivo y familiar. Es la clase de juego en el que jugar será tu única preocupación, sin tener que pasarte horas y horas practicando o tomando clases interminables. Aunque se trate de un juego basado en la nieve, *Sno Cross* nos recuerda mucho a los juegos de rallies, en los que te mueves constantemente en esa delicada línea que separa el agarre del derrape. Por suerte, las pistas son lo suficientemente anchas como para que tengas libertad de acción en tus movimientos laterales, por lo que en este aspecto resulta bastante permisivo. Frenar hasta el fondo tampoco hará que vayas de un lado a otro. Seguro que pensabas que la parte trasera de la moto se volvería loca al utilizar los frenos con demasiado entusiasmo.

Todo esto convierte a *Sno Cross* en un juego muy manejable y que te deja con la sensación de que realmente eres tú quien está a los mandos, a pesar de los derrapes constantes. Aunque las carreras no son moco de pavo. En realidad, es muy difícil avanzar a lo largo de las diferentes competiciones. Tendrás que correr rozando la perfección para derrotar a los otros competidores y no hay manera alguna de disminuir el nivel de dificultad del juego. Las carreras están llenas de baches, con lo que la diversión aérea está asegurada. Si pulsas el botón «Trick» mientras utilizas el pad direccional, podrás realizar acrobacias y ganarás puntos extra. Aterrizar es todo un arte. Si golpeas el suelo en un ángulo incorrecto perderás velocidad y los otros corredores, que nunca te pierden de vista, te pasarán volando y serás tú quien los pierda de vista.

Sno Cross deja un margen muy pequeño para los errores y no resulta tan divertido como habría podido ser. Por ejemplo, después de cada carrera tienes la posibilidad de mejorar tu moto, pero con el dinero que consigues sólo puedes realizar algunas reparaciones o mejoras mínimas. Después de eso ya estás de vuelta a las carreras, que nunca son fáciles. Tal como está, *Sno Cross* es un buen juego que se ha quedado a un paso de ser un gran juego. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Finos y definidos y, las pistas tienen un aspecto soberbio	8
JUGABILIDAD:	La sensación es buena, pero resulta un poco difícil	8
ADICTIVIDAD:	Te cansarás de él antes de acabarlo	7

CONCLUSIÓN
Un hábil y divertido juego de carreras con una buena presentación y con aires a la vieja usanza, pero difícil. Necesitarás más perseverancia que con el resto de juegos de este género





Las cámaras tampoco han cambiado en absoluto, ni falta que hace. Ya eran geniales en el juego anterior. La visibilidad es estupenda

Los desperfectos son los mismos del juego anterior (geniales). Desactívalos, hasta que te aprendas los circuitos un poco

EL F1 2000 DE EA ERA TAN BUENO, QUE ESTOS CHICOS NI SIQUIERA HAN PODIDO ESPERAR UN AÑO PARA SACAR OTRO. LAS PRISAS NO SON BUENAS...

F1 Championship Season 2000

«El control es aún más suave y realista que en el juego anterior»

DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Electronic Arts
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
F1 2000 (PSMAG 41, 10/10)
Igual, con gráficos un poquitín más simples. Si ya lo tienes, *Championship Season 2000* no te sorprenderá en absoluto.

F1 2000 **nos iluminó hace unos meses. Fue, sin lugar a dudas, el mejor juego de Fórmula 1 que ha cargado una PSX. Puede que sus gráficos no fueran los mejores, pero sí su control, realismo, velocidad... Y claro, como la cosa funcionó, hay que aprovechar el tirón.**

Los gráficos han mejorado (un poco), con texturas más complejas y mejores cielos. Se siguen perdiendo algunos cuadros cuando hay muchos coches en pantalla, pero no es nada grave.

El control es aún más suave y realista que en el juego anterior —¿se le puede llamar «anterior», siendo del mismo año y con la misma licencia?—, y te permite ir casi de forma intuitiva por la trazada buena de la pista. Además, el campo de visión es más que suficiente, por lo que siempre queda claro que los fallos que cometes son tuyos, y no del juego. La visibilidad es tan buena que ni siquiera te harán falta las indicaciones de las curvas en pantalla, porque las verás con suficiente antelación (especialmente en 16/9).

Ahora, además de los comentarios de tu equipo por radio y los del comentarista al principio de la carrera, oirás también a los jueces de la FIA por radio, en alemán. No entenderás un pijo, pero al menos sabrás cuándo has metido la pata... Lo cierto es que todos los comentarios sobran. A los jueces no se les entiende; el comentarista es soso y cae mal nada más oírle, y tu equipo... ¿a qué se dedica mientras corres? Te sales de la pista y nadie te dice nada. Después, llegas a la meta, y te sueltan algo como *«¡Has tardado mucho! ¿Quieres cambiar algo del coche?»*. ¿Es que nadie ha visto que he tenido un accidente? Los desperfectos son los mismos que en el juego anterior, claro. Nada nuevo. Lo que sí han cambiado son las asistencias: ¡terribles! Tienes tres niveles: el primero, apenas es perceptible; el segundo, te frena sólo el coche, cuando sea necesario; pero el tercero... ¡es un piloto automático! El coche va, por sí solo, por la trazada buena (acelerando y frenando solito). Deja el mando sobre la mesa, y ganarás la carrera.

La inclusión del modo Historia no está mal. Puedes participar en carreras reales del pasado para cambiar su resultado, como en algunos juegos de fútbol. «Eres el piloto X en la carrera Y del año Z. X quedó cuarto debido a un accidente, ¿lo habrías hecho tú mejor?» No está mal, pero vaya, no es como el modo Campeonato.

En fin, que *F1 Championship Season 2000* es un *F1 2000* con gráficos ligeramente mejorados y un modo historia.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Fantásticos, aunque no como los de *F1 2000*	9
JUGABILIDAD:	Su control es delicioso	10
ADICTIVIDAD:	Mucha, si no tienes *F1 2000*	9

CONCLUSIÓN
Es el mejor juego de F1 de PlayStation, sin lugar a dudas. Pero también lo es el juego anterior, que salió HACE TRES MESES. Prácticamente idéntico.

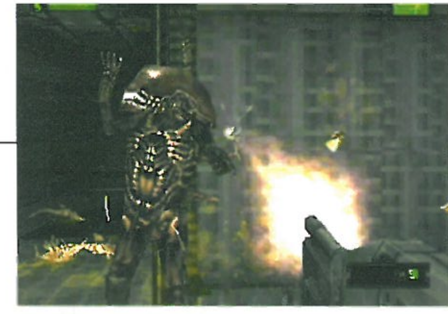








Que no cunda el pánico... hasta que veas que andas escaso de munición





Un raro momento de calma en el puente de la nave. Ni corredores, ni aliens, ni nada de nada...

BICHOS Y TIPOS DUROS. ¿PUEDE SALIR UN BUEN JUEGO DE UNA MALA PELÍCULA? CLARO QUE SÍ...

Alien Resurrección

«Aquí no hay muertos a mansalva. Argonaut ha aumentado la tensión

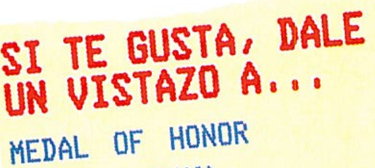
DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
FABRICANTE	Argonaut
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

La transición «de-película-a-juego» quedó sellada cuando en *Aliens* la nave de transporte de tropas se estrellaba y Hudson ofrecía su particular evaluación de la situación («¡Fin de la partida, tío!»). Es una receta de ensueño: grandes naves espaciales, infalibles monstruos homicidas y armas de las que hacen pedazos el decorado. Pero el frío y húmedo terror de las películas de la serie *Alien* ha resultado difícil de trasladar a la pantalla de las consolas. En la mayoría de casos ha sido una cuestión de cargarse al primer alien con elegancia y luego optimizar tu técnica para aplicarla a cualquier otro bicho que quisiera correr su misma suerte. O sea, un *shoot 'em-up* de los de toda la vida en el que los malos simplemente tienen la pinta de los monstruos de las películas. Hasta ahora...

Hay que quitarse el sombrero ante Argonaut por conseguir un juego que, pese a estar basado en el mediocre cuarto film de la franquicia, consigue aunar la emoción armada de la secuela de James Cameron y la sensación de amenaza en la penumbra que transmitía la película original. El equipo de desarrollo afirma haberse inspirado en el *shooter* en primera persona para PC *Half-Life*, pero *Alien Resurrección* tiene más en común con el método Capcom: una claustrofobia desasosegante interrumpida por estallidos súbitos de violencia. Y con una munición limitada. Hay una pantalla de introducción que te insta a jugar a oscuras, y como incentivo existe una opción para ajustar el brillo de tu TV a fin de lograr el efecto más espeluznante posible. Por una vez, no se trata de una mera estratagema publicitaria: incluso podrían haber puesto una advertencia para los que padezcan del corazón.

La acción está confinada en los corredores metálicos tipo *Doom* del USS Auriga, donde unos militares corruptos han clonado a nuestra heroína muerta, extraído su mortífero bebé y usado su ADN para criar un zoo de xenomorfos grandes y malos. Para la investigación armamentística, ya sabes. En esas llega un grupo de fieros mercenarios con una remesa fresca de cadáveres humanos incubadores de aliens. Ripley vuelve en sí y se da cuenta de que no es humana al 100%. Los especímenes de aliens se escapan, y, dado que la nave se dirige a la Tierra, el caos está servido...

Las misiones están planificadas para seguir libremente el argumento de la película, y son



SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

MEDAL OF HONOR

(PSMAG 37 10/10)
Shooter en primera persona basado en misiones, pero con nazis en vez de aliens





¡Esta noche, fritada! Dispara a los huevos no incubados, ya que los estrujacaras son mucho más difíciles de alcanzar





Las secciones subacuáticas son, si acaso, aún más terroríficas. Con una visibilidad reducida y un sonido amortiguado, tus reacciones deberán ser aún más prestas



reduciendo al mínimo la potencia de fuego»

los hechos los que dictan los cambios de personajes: primero eres Ripley, escapando de su celda y evitando más que nada que los monstruos contacten con los mercenarios; luego eres el androide Call, en una misión más peligrosa con el fin de desviar la corriente y abrir nuevos accesos; más adelante, eres uno de los más curtidos cazadores de aliens en una misión de confrontación directa: matar y, a poder ser, que no te maten. Aparte de un par de niveles subacuáticos dominados por el pánico, el entorno apenas cambia. Es un pasadizo tras otro, escaleras arriba y escaleras abajo, deslizándote por respiraderos de luz parpadeante, superando explosiones de vapor hirviente y abrasadoras subidas de tensión. No hay un nivel de patinazos en la nieve, no hay localizaciones exteriores, no hay respiro. Los puzzles se limitan al típico accionamiento de palancas e interruptores; nada de irritantes cerrojos con combinación al estilo *Resident Evil* ni tediosos problemas de lógica. El efecto de no apartar nunca al jugador de la tarea global logra que la nave dé la sensación de ser, más que el lugar de juego, un sitio real.

Y esto no es ningún festival de *frags*. Argonaut ha incrementado la tensión reduciendo al mínimo la potencia de fuego. La munición no aparece porque sí en medio de las salas: debes mirar detrás de las cajas, en rincones oscuros, en amenazadores callejones sin salida. Los ataques de los aliens son casi siempre por sorpresa, rápidos y, lo mejor de todo, inteligentes. Puede que oigas un siseo cercano, un golpe seco contra una pared, un pitido acuciante en el escáner de movimiento; cuando al fin logres ver al querido Sr. Malaliento, rara vez se lanzará de cabeza contra un granizo de balas. Los aliens adultos saltan de pared en pared, atacan en emboscadas en masa, zigzaguean y cargan desde atrás. Los *facehuggers* o «estrujacaras» son aún peores, ya que salen de repente de sus huevos y corren al azar hacia tu posición. Mátalos enseguida o deberás pasar un minuto con un buen subidón de adrenalina mientras corres por ahí en busca de una unidad quirúrgica portátil con la que extraer a Mr. R770ientapechos antes de que le vengan ganas de salir a ver mundo.

Aunque sólo hay dos tipos de aliens en el juego, la variedad se ve aumentada por el efecto de shock y la sensación tan cinematográfica de los ataques. En un nivel posterior, Ripley debe gatear por un laberíntico sistema de ventilación, con una luz estroboscópica como única iluminación, cómo no. El detector de movimiento cobra vida y confirma dos presencias: una delante y otra detrás. Desde luego, salen de las malditas paredes.

Pasemos ahora a los peros. El control es muy en la línea PC (es esencial apuntar arriba y abajo), y para que sea lo más intuitivo posible, es probable que vayas a necesitar un joypad analógico decente. Las pinceladas gráficas son muy amplias, y en cuanto te acercas el aspecto pasa de ser tenebroso y eficaz a pixelado y feo. Es una pena también que no haya más interacción con otros personajes, ya que ésta se limita a unas secuencias de vídeo con subtítulos. Lo más enojoso de todo es que, pese a que la disponibilidad de munición por lo general se ajusta bien a las situaciones, el juego es difícil. Muy, muy difícil. Incluso en el nivel Fácil es difícil. En esencia es el viejo problema del punto para guardar la partida, ya que sólo hay dos o tres por nivel y éstos pueden ser inmensos. ¿Por qué no disponer de más puntos para guardar pero hacer que sean difíciles de localizar? En ese caso, encontrarlos aportaría un elemento de habilidad, y ▸

CÓMO...
MATAR ALIENS

Enumeremos las maneras...



PISTOLA
Tu compañera más fiel. Un cargador ilimitado con una desafortunada tendencia a penetrar apenas en el pellejo de los aliens...



ESCOPETA
Más potencia, pero con una gran pega: para causar daño, debes acercarte hasta oler su fétido aliento...



RIFLE DE ENERGÍA
Eficaz a cualquier distancia, pero se zampa la munición a un ritmo asombroso. Lástima que no puedas cambiar a modo pistola.



LANZALLAMAS
Ineficaz para repeler mandíbulas ansiosas. Bueno para tostar estrujacaras y útil para muertes rápidas en espacios acotados.



LÁSER
Puedes contar un bicho menos por cada disparo que realices. Según sea tu puntería en situaciones de presión, claro.



PISTOLA ELÉCTRICA
Munición infinita, pero suelta un inútil crujido si no está cargada a tope. Resérvala para el final.





¡Dispara! Si llegas a ver a un alien de tan cerca, lo más probable es que sea lo último que veas. [No mostramos el aporreo frenético y torpe de los controles]



¡Llamarada que te crió! A los aliens no les asusta el fuego, pero luego quedan de un crujiente tipo beicon que...



CÓMO...

EXTRAER UN «REVIENTAPECHOS»

Si fallas en tu intento de cargarte a un pequeño y ágil estrujacaras...



...estarás a medio camino entre un alien y un humano, y aunque las bestias no te atacarán, una barra de energía en rápida disminución te hará saber que se te acaba el tiempo.



Escudriña la zona y, escondido en un oscuro y complicado rincón, deberías hallar un equipo de cirugía portátil.



Recógelo y pulsa Usar con la máxima rapidez. Recibirás un exhaustivo examen interno que resultará en la erradicación de tu efusivo invasor. La buena noticia: vuelves a ser humano. La mala: los aliens lo notan...

«Es muy difícil. Incluso en el nivel Fácil es difícil»

▶ si mueres al final de un nivel, al menos en la siguiente ocasión podrías afinar tu aproximación, en vez de tener siempre que esforzarte para llegar desde el punto medio al punto final con una pizca de vida.

Aun así, los aspectos que más rechinan quedan ocultos por un cuidado por el detalle y unos valores de producción excelentes. Los aliens recién alcanzados sufren distintas agonías a cuál más desagradable, dejando tras de sí rastros de humeante sangre ácida, y en un terreno más sutil, el movimiento del jugador es perfecto, ya que camina de forma normal en vez de efectuar el habitual deslizamiento. Quejas aparte, los usuarios de PlayStation ya pueden sentirse satisfechos por el hecho de que, pese a todos los intentos previos en otros formatos (PC incluido), pueden disfrutar del que, indiscutiblemente, es el juego definitivo sobre *Alien*. ■



¡Quieto, bicho! Si sigues el consejo de Argonaut y juegas a oscuras, serás un manojo de nervios



VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Buenos fondos, si bien algo toscos. Iluminación y aliens geniales	8
■ JUGABILIDAD:	Sin puzzles intrincados, todo atmósfera: un poco repetitivo	7
■ ADICTIVIDAD:	Difícil con pocos puntos para guardar. Durará... si perseveras	8

■ CONCLUSIÓN
El intento más eficaz de trasladar la experiencia de las películas de *Alien* a un juego. No hay bastante aventura, ni tiros suficientes para los pirados por las masacres, pero el producto global es de categoría

8 SOBRE **10**



Gráficamente es similar al primer *Tony Hawk*, aunque mucho menos detallado que su secuela. Al menos, los cuadros por segundo son más que suficientes



Los modos de juego tampoco son demasiado originales. Completar determinados objetivos de altura, de metros resbalando, de puntos haciendo piruetas... Como en *Tony Hawk*

CUANDO UNO HA JUGADO A *DAVE MIRRA BMX*, NO VUELVE A VER SU BICI CON LOS MISMOS OJOS...



Dave Mirra BMX

«A diferencia de *Tony Hawk*, *DMBMX* carece de capacidad innovadora»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	Acclaim
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(PSMAG 46, 9/10)
Fabuloso, aunque con menos cuadros por segundo de los que debería. Nada que no haya solucionado su continuación, no te la pierdas.

Llevamos todo el mes enganchados a *Dave Mirra BMX*, es imposible soltar el mando. Nos ha sucedido, más o menos, lo mismo que hace tiempo con *Tony Hawk Pro Skater*. La única diferencia es que, ahora, también estábamos enganchados a otro juego: *Tony Hawk 2*. A ver, lo diremos de otra manera: lo mejor de *Tony Hawk Pro Skater* es que, además de ser genial, nunca habíamos visto nada parecido.

Tony Hawk fue, ante todo, novedoso. No sólo por ser un simulador de *skate*, sino también por su control y variedad de movimientos y posibilidades. A nadie se le había ocurrido antes hacer algo así, y muchos encontraron en él lo que siempre habían estado buscando y nunca supieron expresar: jugabilidad, acción, dinamismo. *Tony* era capaz de obsequiar al jugador de inmediato, sin necesidad de dedicar horas y horas al juego, sin diálogos interminables, sin volantes analógicos, sin conocimientos de otro idioma y sin una paciencia de elefante. Cualquiera se lo podía pasar bien con él porque era algo diferente que se acoplaba a las manos como un guante.

A *Dave Mirra BMX* le sucede lo mismo. Y por ser lo mismo, precisamente, no es igual. *Dave Mirra BMX* se parece tanto a *Tony Hawk Pro Skater*, que resulta totalmente «in-novedoso». Un control prácticamente idéntico, los mismos obstáculos, escenarios parecidos, casi el mismo repertorio de movimientos, modos de juego muy similares... Si la mayor virtud de *Tony Hawk* fue su capacidad innovadora, *Dave Mirra BMX* carece de ella. Es prácticamente igual de bueno —sólo «prácticamente»—, pero no ofrece nada realmente nuevo. La bici, sí, pero se controla igual que el monopatín del señor Hawk: Cuadrado para una variedad de movimientos, Círculo para otro tipo, Triángulo para resbalar por superficies y X para saltar.

La cámara funciona un poco peor, aunque te acostumbras a ella después de unas cuantas partidas. Y los gráficos son similares a los del primer *Tony*, pero inferiores a los del segundo. Definitivamente, *Dave Mirra* es estupendo, pero no tiene nada «nuevo» o «mejor» que ofrecer.

Quizás hace un año, pero no ahora. No alcanza el «nivel de intuición» de *Tony Hawk* y, aunque lo hiciera, *Tony Hawk 2* es aún mejor.

Si te apasiona hacer locuras con una bici, a lo mejor prefieres *Dave Mirra BMX*, pero si eres objetivo y sólo quieres el mejor juego, los de *Tony* siguen siendo los reyes del mambo. ■

PlayStation Magazine
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Suaves, aunque no muy detallados	7
JUGABILIDAD:	El control de *Tony Hawk*, con una bici	8
ADICTIVIDAD:	Sólo lo soltarás para jugar a *Tony Hawk 2*	9

CONCLUSIÓN
Con un poco más de originalidad, una cámara mejor, y sin coincidir con el lanzamiento de *Tony Hawk 2*, podría haber alcanzado el podio de los juegos de piruetas.

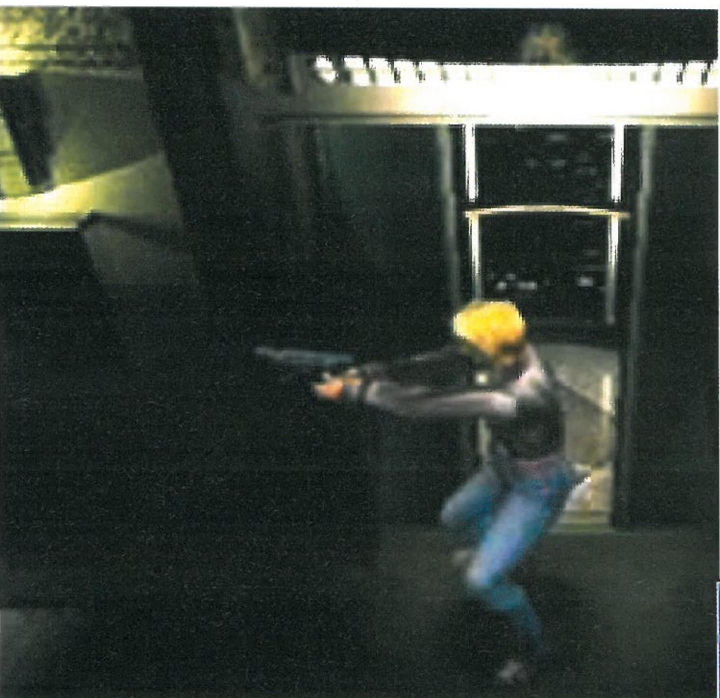


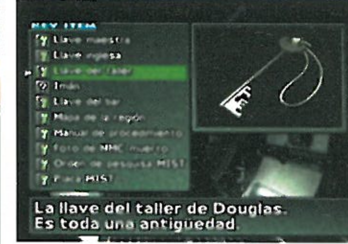
SOBRE 10





Las secuencias de vídeo son sólo comparables a las de *Silent Hill.* Cuando veas a la preciosa chica convertirse en un horrible monstruo, ante tus propios ojos, ¡te lo creerás de verdad!







El sistema de menús se parece bastante al de *Final Fantasy VII,* mientras que el control durante el juego es similar al del primer *Parasite, Silent Hill o Resident*

¡YA EMPEZÁBAMOS A CREER QUE NO SE PODÍA HACER UN BUEN JUEGO CON GRÁFICOS 2D! SI NO FUERA POR SQUARE, SEGUIRÍAMOS VIVIENDO EN LA IGNORANCIA

Parasite Eve 2

«A medida que avanza el juego, Aya gana dinero, experiencia y poder»

DISTRIBUIDOR	Acclaim
FABRICANTE	SquareSoft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

El tiempo ha pasado y, al final, ha llegado a nuestro país *Parasite Eve 2* sin haber olido siquiera la primera parte. Una verdadera lástima. Puede que el primer *Parasite* no fuera un juegazo, pero desde luego era mucho mejor que la mayoría de los títulos que salen en nuestro país a diario. Bueno, bueno, tranquilo, que no pasa nada. Hay algo que te consolará enseguida: *Parasite Eve 2* es mucho mejor, y sí, lo encontrarás en la tienda de tu barrio.

Lo malo de esta segunda parte es que, como sucede en casi todas las segundas partes, se hacen referencias constantes al argumento del título original: *El Caso Manhattan.* Pero no te preocupes, que no hace falta haber pasado el primer *Parasite* para entender éste, ni mucho menos. Basta con saber que el primer juego transcurría en Manhattan, y que estaba lleno de bichos casi tan feos como los de esta secuela.

Parasite Eve 2 transcurre en diversos escenarios. Tres grandes áreas, en realidad, aunque la primera de ellas no es más que una especie de «nivel de aprendizaje» para las dos siguientes. La primera es el edificio Akropolis de Nueva York. La segunda, un pueblecito en pleno desierto de Mojave y la tercera, una base subterránea donde se está practicando una medicina un tanto... «alternativa». Lo que ocurre es que, si el pueblo de Mojave es mucho más grande que el edificio del principio, la base subterránea del final es infinitamente más grande que el pueblo. Vamos, que los escenarios son siempre mucho más grandes que los anteriores, y de carácter acumulativo.

El sistema de juego de *Parasite Eve 2,* para quienes no conozcan la primera parte, es similar al de un *Resident Evil,* pero algo más complejo. Tú eres Aya Brea, un personaje tridimensional que se mueve por escenarios enormes representados a base de fondos prerrenderizados. Sí, como un *RE.* Pero el sistema de combates no es exactamente igual. Cuando accedas al menú, te encontrarás con que éste se parece mucho más al de un *Final Fantasy* que al clásico menú de *RE.* Además de armas y municiones, Aya tiene unos determinados poderes especiales y magias. Y, además de los bolsillos de su ropa, tiene unos determinados «bolsillos rápidos» para los combates. Eso quiere decir que, si en total puedes llevar, por ejemplo, 30 ítems, durante una pelea sólo podrás usar los ítems que tengas a mano, en los bolsillos de tu chaleco, que serán cuatro o cinco. Tendrás que elegir muy bien qué ítems llevar a mano para las peleas, por si te quedas con poca vida, sin munición, etc. Bastante más complicado que un *RE,* vaya. Y mucho más divertido, por supuesto.



Las magias son, sencillamente, bestiales. Unas sirven para curarse, otras para prender fuego a un enemigo, otras para causar una enorme explosión que afecta a todos... Además, a medida que avanza el juego, Aya gana dinero, experiencia y poder, y con esos elementos puedes aumentar el poder de tus magias, el tamaño de la barra de vida de Aya, etc. Algo complejo, al principio (especial-

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SILENT HILL

(PSMAG 32, 10/10)

El juego de Konami sólo puede ser superado por su propia continuación, pero para eso todavía falta mucho tiempo. Por ahora, Parasite Eve 2 es el único que se le acerca.

Parasite Eve 2







Aya Brea es un personaje bastante complejo. La irás conociendo a lo largo de todo el juego, y verás que su vida y su pasado son bastante más complicados de lo que parece en principio...

Recuerdos, pistas, ítems, notas, pintadas en la puerta de un cuarto de baño... Todo vale para resolver enigmas. El juego entero es un gran misterio que se va resolviendo muy poco a poco

mente, si no estás familiarizado con juegos de rol), pero muy bien explicado mediante los diálogos —traducidos— con los personajes del comienzo.

Si a todo esto le sumas unos jefes que dan verdadero pánico, los mejores escenarios prerrenderizados que ha cargado una gris, unas secuencias de vídeo incomparables, montones de bichos maravillosamente horribles, algunos de los mejores puzzles jamás ideados y una enorme variedad de magias y armas preciosas (con municiones verdaderamente demoledoras), el resultado es un juego de super lujo. Puede que no alcance el nivel de *Silent Hill* en cuanto a riqueza argumental, libertad de movimiento y «capacidad de dar miedo», pero desde luego le da mil vueltas a cualquier *Resident* o *Dino Crisis*.



Los escenarios son fondos en 2D, pero tan abundantes y distribuidos de forma tan inteligente, que a los cinco minutos de juego ni te darás cuenta. Sólo verás lugares siniestros y súper detallados, nada más



VEREDICTO

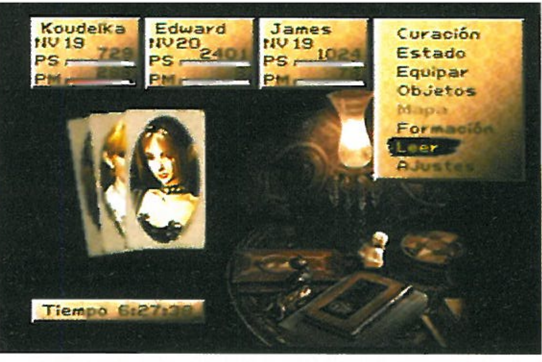
GRÁFICOS:	Escenarios, efectos y vídeos perfectos	10
JUGABILIDAD:	Magnífica curva de aprendizaje	9
ADICTIVIDAD:	Tanta, que lo jugarás dos o más veces	10

CONCLUSIÓN
No es nada corto, pero engancha tanto, que lo jugarás de un tirón y tendrás que volver a empezar para saborearlo como es debido. ¡Está lleno de secretos!



SOBRE 10









Las opiniones de los personajes entran a menudo en conflicto en los diálogos. Vale la pena prestar atención a las numerosas escenas de vídeo y seguir el desarrollo personal de cada uno de los personajes



El macabro monasterio tiene pocas salas donde grabar la partida, y normalmente están justo detrás de poderosos monstruos, con lo que te podrás imaginar lo que debe molestar que te maten...

LOS COMBATES POR TURNOS Y EL TERROR GÓTICO SE HAN ALIADO, PERO EN ESTA OCASIÓN NO TE VAN A QUITAR EL SUEÑO



Koudelka

«Pierde interés cuando aparece uno de esos encuentros aleatorios»

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Sacnoth
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SILENT HILL
(PSMAG 32 10/10)
La más oscura, agobiante y horrible pesadilla creada para la gris

Qué hubiera sido de *RE* si los zombis sólo aparecieran en encuentros aleatorios y hubieras tenido que acabar con ellos en una plantilla cuadricular? Probablemente no hubiera conseguido el éxito que llegó a alcanzar. Esto es lo que seguramente le va a pasar a *Koudelka*.

La historia se desarrolla a finales del siglo XIX en un antiguo monasterio de Gales, lugar al que ha acudido una joven médium, Koudelka, atraída por la voz de un alma en pena. Allí se le unirá Edward, un buscavidas que escuchó un rumor falso acerca de las mujeres fáciles que habitaban el edificio, y algo más tarde James, un obispo que cumple una secreta misión encargada por el mismísimo Vaticano. Juntos tendrán que descubrir qué se oculta tras los tenebrosos muros del antiguo templo, y por qué los atormentados espíritus que lo habitan no han alcanzado la paz eterna. *Koudelka* es un juego de terror, pero no como el de los bruscos sobresaltos de *Resi* o el de la pesadilla hecha realidad de *Silent Hill*. El terror de *Koudelka* está en la atmósfera, en la oscuridad y en el misterio, es el miedo de las historias de casas embrujadas y fantasmas vengativos. De hecho, el monasterio da miedo por sí solo (sus renderizados son magníficos y están basados en edificios reales) y los efectos de sonido ensalzan todavía más la sensación de inquietud. Por otro lado las secuencias de vídeo son muy frecuentes, y de la calidad que se podía esperar de un equipo formado básicamente por exmiembros de Square.

El estilo de juego es muy similar al de *Resi*. El monasterio está repleto de cámaras estáticas que van enfocando a Koudelka mientras ésta anda, corre o examina. Sin embargo, podrás consultar la ficha del personaje como si estuvieras jugando a un JDR. En ella podrás acceder a un amplio menú de características, al inventario, habilidades en armas, hechizos y a otras opciones presentadas de una manera muy estilizada.

Hasta aquí *Koudelka* podría haber sido un juego excepcional, pero pierde todo interés en el momento en que aparece uno de esos pesados, frecuentes y monótonos encuentros aleatorios. El sistema de combate funciona por turnos en una arena cuadricular donde podrás controlar independientemente a cada uno de tus personajes, pero pese a los intentos de crear una sensación táctica, los combates se hacen verdaderamente aburridos y muy lentos debido a los constantes tiempos de carga. Por suerte, cuando te acabes el juego (alrededor de veinte horas) los cuatro CD de *Koudelka* te servirán para quitarte de encima durante una temporada a ese pesado que siempre te gorrea los últimos juegos. Poca utilidad más le vas a encontrar. ■

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Aunque sean algo oscuros, son lo mejor del juego	8
JUGABILIDAD:	Los menús y los movimientos son muy sencillos	7
ADICTIVIDAD:	¿Por qué el sistema de combate será tan malo?	5

CONCLUSIÓN
Este cruce entre la aventura y los JDR ha resultado ser un fiasco. Incluir encuentros aleatorios en un juego de exploración es realmente desquiciante.



Nosotros ponemos todo... ...menos la calefacción





















Levanta las manos cuando realices una pirueta compleja para conseguir más puntos





¡Cuidado! La señal te indica que te espera una caída de narices. Pulsa X para aterrizar sano y salvo

¿NO TE APETECE LANZARTE A LA CALLE DE NUEVO? PUES TEN CUIDADO, PORQUE EN *TONY HAWK'S 2* PUEDES PEGARTE UN BUEN MORRAZO...

Tony Hawk's Pro Skater 2

«En vez de librarse de una caída como si nada, esta vez los *skaters*

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Neversoft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Manual en castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Ya sabes cómo funcionan las cosas: las secuelas suponen un método sencillo de hacer dinero, así de simple. Unas cuantas pistas más, quizás incluso algunos personajes nuevos, pero casi todo del resto del juego es idéntico. Así es como era, es y será siempre. Y el tema está en que nadie se molestó en decírselo a los colegas de Neversoft y van los amigos y hacen *Tony Hawk's 2*.

A primera vista, no podemos decir que haya cambiado mucho. Las estupendas calles, escuelas y parques de *skate* están presentes en todo su esplendor y abundan las rampas, las barandillas y los obstáculos. Pero luego vas y te das cuenta de las nuevas animaciones de las caídas (uy, qué daño...). En vez de librarse de una caída como si nada, esta vez Tony y sus colegas se van a enterar de lo que es sufrir de lo lindo cada vez que se la peguen: prepárate para un espectáculo dantesco en que las entrepiernas, frentes y hombros terminan machacados, todo acompañado por unos delatores salpicones de sangre.

Si consigues mantenerte encima de la tabla descubrirás que, si sigues avanzando, ante ti aparecerá un nivel de aires fantasmales mientras haces equilibrios con las ruedas de delante (vale la pena destacar que estos *manuals* te permiten enlazar acrobacias para conseguir unos combos de escándalo). Seguro que estarás pensando: «vaya, tampoco es nada del otro mundo». Sin embargo, a la que empieces a activar nuevas pistas verás como unas dudas persistentes se cuelan por tu barniz de frialdad. Hay niveles superiores en cada fase que parecen totalmente inaccesibles y rampas que prometen más aire del que ofrecen. ¿Puede que en el fondo *Tony Hawk's* tenga algo malo? ¿Se le puede acusar de alguna imperfección? Oh no, la verdad está ahí fuera, pero es mucho más siniestra de lo que te crees.

Toda esa atención, todos esos *royalties*... sólo era cuestión de tiempo que Tony se agotara en las tiendas. Y *TH2*, en realidad, gira alrededor del dinero. Lo conseguirás completando tareas, participando en competiciones o simplemente recogiéndolo en el aire en forma de billetes de 20 y 50 dólares: luego lo podrás cambiar por tablas fresquitas, habilidades mejoradas y nuevas pistas. Es probable que lo más sorprendente de todo sea el tema de las habilidades. Ni tan siquiera «el Halcón» es perfecto, de modo que si quieres ganar en todas las pistas con él, tendrás que gastarte la pasta mejorando sus aptitudes para aterrizar, dar piruetas en el aire y *grindar*. También puedes optar por escoger un todoterreno de la vieja escuela como Steve «Cab» Caballero, que sabe manejarse tanto con los retos verticales (*bowls* y *half pipes*) como con los obstáculos callejeros (barandillas, salientes y vehículos), y puedes intentar amasar una fortuna para activar niveles en cuanto te sea posible. Luego están las acrobacias. La verdad es que podrías jugar a *TH2* con la lista de piruetas por defecto de cada jugador y no aburrirte nunca, de modo que no deja de sorprender descubrir que hay acrobacias más complicadas y más impresionantes por adquirir. ¿Mejor que un *Air Madonna*? Pues sí. ¿Más difícil que un sorprendente *Edge Grind*? Pues sí. Así es cómo *TH2*, casi de forma increíble, consigue introducir la estrategia en un juego que esencialmente es pura acción. La cantidad que decidas ahorrar o gastar depende en gran medida de lo bueno que creas que eres o de la confianza que tengas en tus habilidades para suplir las deficiencias del *skateboarder* que hayas elegido. En este punto, la mayoría de juegos se quitarían el

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

GRIND SESSION

(PSMAG 44 7/10)
Algunas buenas ideas y niveles entretenidos, pero no consigue reproducir la magia de Tony Hawk's



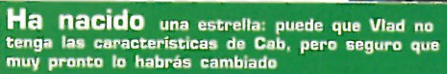


Crea y disfruta con el nuevo modo Park Editor. En él podrás crear tu propio parque de *skate* y luego probarlo antes de guardar el resultado en tu Tarjeta de Memoria









Ha nacido una estrella: puede que Vlad no tenga las características de Cab, pero seguro que muy pronto lo habrás cambiado

se van a enterar de lo que es sufrir de lo lindo...»

casco, meterían la tabla en la mochila e irían a tomarse un refresco al bar más cercano. Pero *Tony Hawk's 2* sólo acaba de empezar. Los niveles que a primera vista parecen muy similares a los originales resultan ser, después de un examen algo más detallado, mucho más grandes y complejos. Las áreas secretas no se reducen a azoteas o salas tras muros de vidrio; en algunos casos (como en Nueva York) se trata de niveles enteros en sí mismos que duplican el tamaño de un nivel con un sinfín de rampas, barandillas y muros, así como cintas ocultas y dinerito fresco. Y justo cuando creías que el dólar es el dueño y señor de este mundo, aparece el primero de los tres niveles de competición: una Marsella bañada por el sol, donde tendrás que competir en tres rondas y conseguir muchísimos puntos para embolsarte las medallas de bronce, plata u oro (además de regalitos contantes y sonantes). Aunque el dinero del premio siempre es bienvenido, lo que necesitas para acceder al siguiente nivel es la medalla.

Pero, ¿qué sucede si recibes la visita sorpresa de unos cuantos amigos locos por el *skate*? Pues que tienes el modo para dos jugadores, que ofrece la posibilidad de marcarse unas piruetas cada uno por su lado o bien competir en el Modo Graffiti, donde puedes compartir un montón de rampas, barandillas y muros. Eso sí, sólo si consigues una acrobacia mejor que la de tu oponente podrás recobrar una parte del escenario y un punto. Vale, vale, el ritmo de la cosa desciende un poco cuando intentas ciertas piruetas descabelladas, pero, sorprendentemente, muchas zonas secretas y extras del modo para un jugador siguen presentes, a pesar del hecho que ahora sois dos los que estáis rodando por ahí.

Si prefieres la creación a la competición, Tony también tiene la respuesta. Si Hawk y Caballero no son lo suficientemente buenos para ti, puedes «construirte» tu propio *skater* enterito, desde el último grito en pantalones hasta las rodilleras de reglamento. Elige las acrobacias y gana dinero para mejorar sus habilidades hasta que tu Don Nadie sea el mejor del cotarro. Luego está el alucinante modo editor de parques, que te permitirá construir desde la primera piedra el parque de tus sueños. Coloca un *bowl* donde más te plazca, construye un montón de barandillas con agujeros casi imposibles de saltar «defendidas» por un montón de pinchos y rodéalas de rampas verticales. Este modo no sólo te proporciona un control completo, sino que encima te permite poner a prueba tu creación inacabada en cualquier momento. ¿Estarán esas barandillas demasiado apartadas? Pues da marcha atrás y sitúalas de nuevo. ¿Qué las rampas no te dan suficiente vidilla? Pues entonces ve y hazlas más grandes.

La única crítica que se puede aceptar es que en *Tony Hawk's 2* los principiantes lo tendrán muy difí-

CÓMO...
GANARSE UNA MEDALLA



Los niveles de competición del primer juego son igual de difíciles que limpiar una lechuga comparados con los que encontrarás aquí. Al igual que antes, te exigen que acumules un buen número de puntos y que no te caigas, pero, en vista de que si repites las acrobacias la puntuación baja, tendrás que exprimirte bien el coco.



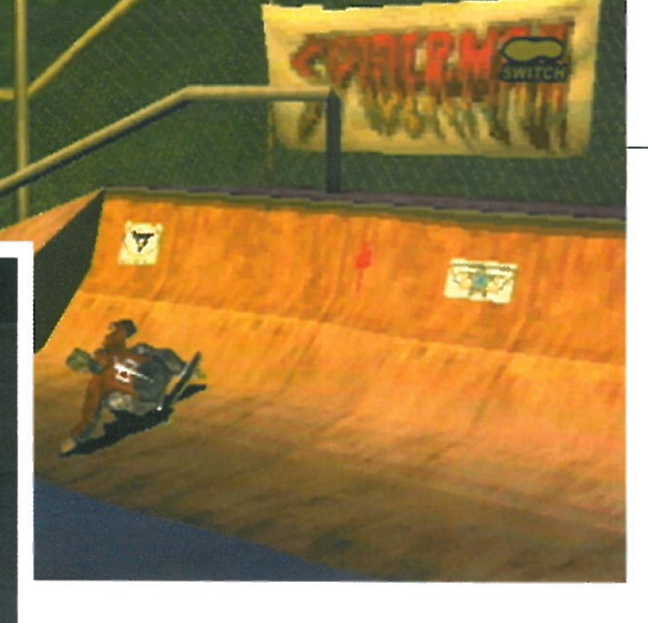
¿Un *half pipe* facilito? No seas tonto. El nivel de Marsella no te lo pone tan fácil, tendrás que currarte mucho los puntos. Esta estructura estilo *bowl* te dará mucha vidilla, pero no hay lugar para los errores. Muy cerca verás una flecha, y si lo haces bien, conseguirás puntuación doble.



Para conseguir un marcador que te dé derecho a medalla, tendrás que marcarte unas piruetas encima de la valla publicitaria y embolsarte unos cuantos puntos adicionales. Incluso es mejor si te deslizas por el borde de la pancarta y luego realizas tu mejor acrobacia. Vale, de acuerdo, no es fácil, ¡pero es parte esencial de una actuación perfecta y encima resulta de lo más sexy!

Hay que ver lo mucho que hemos sufrido, puesto que hay un montón de animaciones diferentes que muestran lo que sucede cuando tu cara/rodillas/partes nobles chocan contra una superficie dura...







Saltar por encima del hueco de los tejados (derecha) es sólo uno de los retos que tienes que superar en el nivel de la escuela. Tendrás que completar un montón de tareas para ganar los dólares suficientes que te permitan activar niveles superiores

«Uno de los títulos más adictivos de la historia...»

cil, e incluso es probable que los más veteranos se frustren de vez en cuando. Es un título que requiere horas de práctica, tardes enteras de currárselo para conseguir la puntuación perfecta. Si se tuviera que trazar físicamente la dificultad del juego, más que un gracioso y agradable montecillo, lo que obtendrías sería un montón de picos que le darían una buena patada los Andes. Justo después de pasarte un pico que parecía imposible, el corazón se te acelera de nuevo al ver que se te presenta otro reto mucho más impresionante. Sin duda alguna se trata de uno de los títulos más adictivos de toda la historia, porque de otro modo sólo los masoquistas regresarían a recibir el tipo de castigo que *Tony Hawk's* reparte a diestro y siniestro.



Deslizarse por los raíles delante de un vagón del metro de Nueva York es mucho más apetecible que un camión entero de Haagen-Dazs. ¡Saluda al conductor!

LA BATALLA DE LOS GRAFFITI

La mejor opción para dos jugadores es, de lejos, el modo Graffiti, en el cual debes competir contra un compañero en los niveles que has conseguido activar en el modo Career (Evolución). El objetivo es conseguir tantas piezas del escenario como sea posible: para lograrlo tienes que realizar una acrobacia en ellas y se volverán de tu color. La única manera que tu oponente tendrá para recuperarlas es marcándose una pirueta mejor que la tuya. Cada vez que consigues una pieza, también te embolsas un punto y, al final de la sesión, el que tenga más puntos gana. Que empiece la batalla...



La táctica de deslizarse sobre la barandilla del jugador azul es una buena idea, porque no hay muchas más opciones que *grindar* un poco y luego bajarse.



Puedes deslizarte sobre las aspas del helicóptero si te apetece: aquí encontrarás todo lo que aparece en el modo para un jugador.



¡El rojo no conseguirá recuperar nunca esta zona del escenario! Cuanto más oscuro sea el color, mejor ha sido la acrobacia.





GRÁFICOS:	Animación alucinante y niveles interactivos muy conseguidos	8
JUGABILIDAD:	Un sinfín de acrobacias (y tácticas) que aprender	10
ADICTIVIDAD:	Puede parecer frustrante, pero a nosotros nos parece muy estimulante	8

CONCLUSIÓN
Más que un juego, es una forma de pasarte fines de semana. Si tuviéramos que puntuar la curva de dificultad, sacaría un diez, pero no por eso deja de ser un juego imprescindible

9 SOBRE 10

MACHACA BOTONES EN EL ARCADE MÁS ORIGINAL DE ESTE MES

Incredible Crisis

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Interplay
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Bailes en la oficina a la hora del almuerzo, carreras por los pasillos para evitar a una bola gigante, concursos al estilo *50X15* para evaluar a un paciente, y muchísimo más. Así de loco es *Incredible Crisis*, un arcade que te obliga a dejarte, literalmente, la piel en el pad. El objetivo es demostrar la habilidad con el mando y superar una serie de subjuegos de lo más variado.

Así, debes pulsar una secuencia de botones interminable en la prueba de baile, machacar la Equis en los juegos de carreras, emplear la cruceta para dirigir una camilla en sentido contrario por la autopista, etc. Todo ello, intercalado con secuencias de vídeo muy divertidas, en las que los personajes protagonistas sufren todo tipo de accidentes y locuras. El problema es que el nivel de dificultad es excesivamente alto, y ni siquiera hay una verdadera curva de aprendizaje. Además, pulsar botones como una rata de laboratorio es divertido durante un rato, pero luego se hace repetitivo. Aun así, hay que reconocer que *Incredible Crisis* es cómico, y sobre todo muy original. ■







Sin lugar a dudas te encontrarás con situaciones curiosas: hacer equilibrios sobre un mástil de bandera, detener a un ascensor en caída libre, conducir una camilla de ambulancia por la autopista en sentido contrario, etc.





GRÁFICOS:	Más que suficientes para este tipo de juegos	8
JUGABILIDAD:	Un arcade original, aunque repetitivo y difícil	7
ADICTIVIDAD:	Lo dejarás por imposible	6

CONCLUSIÓN
Es una interesante mezcla entre los bailes al estilo *Bust A Groove*, y las pruebas «destroza-pulgares» de *International Track&Field*. Una idea original, aunque algo empañada por su elevado nivel de dificultad.

7 SOBRE 10

¿PREPARADO PARA UNA CARRERA MUY, MUY LOCA?

Los autos locos

DISTRIBUIDOR	Infogrames
FABRICANTE	Apaloosa Interactive
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

***Los autos locos* era una serie de dibujos animados que se emitía en televisión hace años. En ella, un grupo de conductores chiflados competía por conseguir la victoria en una carrera llena de trampas. Los personajes eran de lo más variopinto, y las situaciones en las que se encontraban, muy divertidas. Ahora, *Los autos locos* se ha convertido en un juego para PlayStation. Sin embargo, no está a la misma altura que la serie de televisión.**

En *Los autos locos* están presentes todos los personajes con sus respectivos vehículos: los peludos hermanos Macana, con el Rocomóvil; el aireado Sargento Blast, junto al Superchatarra Especial; Pierre Nodoyuna, con su Superferrari, etc. El objetivo de todos ellos, igual que el tuyo, es ganar a toda costa.

Para vencerles tienes que hacer trampas, aprovechando todos los atajos, armas e ítems que encuentres. Exactamente igual que en las carreras de karts. Por desgracia, el control es torpe, las armas funcionan mal, y las carreras son demasiado lentas. Además, los gráficos presentan numerosos problemas de acabado. El resultado de todo esto es un juego demasiado modesto como para competir con *CTR* y compañía. ■





Los vehículos más estrambóticos de la historia de las carreras pelean por convertirse en el «Número 1», en el campeonato más enloquecido jamás visto

PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Simplones, bruscos y defectuosos	5
JUGABILIDAD:	Falta velocidad y precisión	5
ADICTIVIDAD:	Si soportas los problemas de control y gráficos...	6

CONCLUSIÓN
Es un juego demasiado modesto para hacer justicia a una serie tan divertida como *Los autos locos*. Carreras lentas, control impreciso, armas que funcionan mal, gráficos simplones....



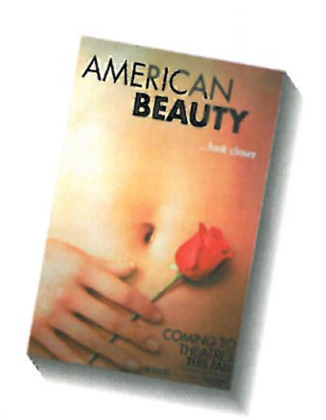
NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

AMERICAN BEAUTY

Dirige: Sam Mendes
Interpreta: Kevin Spacey, Anette Benning, Thora Birch, Wes Bentley, Chris Cooper y Mena Subari



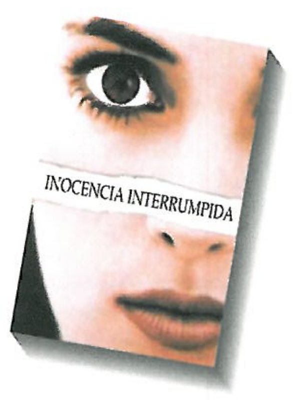
Fuimos varias veces a verla al cine, nos compramos su banda sonora, y ahora por fin podemos alquilarla en el videoclub del barrio. Nos referimos a *American Beauty*, una de las películas más increíbles y controvertidas de los últimos años, y toda una lección de cómo hacer buen cine (omitimos la ingente cantidad de Oscars que cosechó). El film es una crítica brillante del mito del sueño americano, al tiempo que una historia maravillosa, con un final poético genial.
Lester Bunham (Kevin Spacey) tiene todo lo que un ciudadano medio de la sociedad capitalista puede desear en la vida: una mujer hermosa, una hija, un trabajo estable en una revista, y una casa enorme con una valla blanca. Sin embargo, Lester se siente atrapado, asfixiado por una vida vacía, carente de sentido. Cada mañana se masturba en la ducha, esperando encontrarse ante un día nuevo, pero la realidad es que en su vida nunca pasa nada. Un día, Lester despierta de su letargo. Se da cuenta de que tiene cuarenta años, están a punto de despedirle, su mujer le detesta, y es un extraño para su hija. Decide tomar las riendas de su vida, y dedicarse a disfrutarla. Las diferentes situaciones en las que se irán encontrando el protagonista y su familia trazarán una bellísima historia, llena de momentos irónicos, divertidos, dramáticos, poéticos, disparatados... Una joya.

VEREDICTO: **Una dirección excelente, un guión perfecto, una fotografía increíble, un reparto genial, una banda sonora fabulosa... Lo tiene absolutamente todo.**



INOCENCIA INTERRUMPIDA

Dirige: James Mangold
Interpreta: Winona Ryder, Angelina Jolie y Clea Duvall



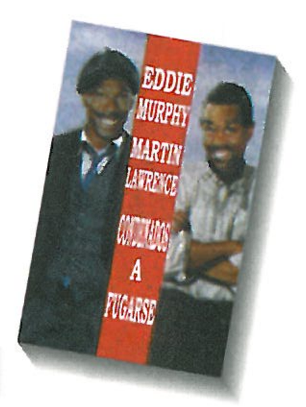
Hace unos cuantos años, Wynona Ryder se convertía en una de nuestras actrices favoritas al interpretar a la protagonista de *Eduardo Manostijeras* (aunque Tim Burton nos la presentó varios años antes, en *Bitelchus*). Sus inmensos ojos llenos de vida eran capaces de transmitir cualquier emoción con una sola mirada. Quizás por esto, la gran mayoría de los personajes a los que ha dado vida son jóvenes con grandes conflictos emocionales. Esto mismo es lo que le ocurre a la protagonista de *Inocencia interrumpida*, una joven con problemas de personalidad que acaba siendo ingresada por sus progenitores en un manicomio. Wynona Ryder está tan maravillosa como de costumbre, pero el Oscar se lo otorgaron a su compañera de reparto (Angelina Jolie), por interpretarse a sí misma. Sin comentarios... *Inocencia Interrumpida* nos cuenta la historia real de Susanna Kaysen (Ryder), una joven de diecisiete años que padece un transtorno de personalidad. Su paso por el manicomio le sirvió para conocerse a sí misma, así como escribir un diario en el que cuenta todo lo que vivió allí dentro. A través de él, Susanna narra con voz en *off* las relaciones de amistad que se van tejiendo entre las internas para apoyarse en los momentos de depresión. La película sostiene un duro pulso entre la locura y la razón, y culmina en un final con moralina, típico del más típico cine americano. A pesar de todo, vale la pena.

VEREDICTO: **Paredes y camas blancas, acariciadas por la ternura con la que nos cuenta su vida la protagonista de la película. Angelina Jolie vuelve a hacer su papel de *femme fatale*, de la misma manera que lo hace siempre. Se podría esperar más, aunque la Ryder está genial.**

7/10

CONDENADOS A FUGARSE

Dirige: Ted Demme
Interpreta: Eddie Murphy y Martin Lawrence



Especulemos. Cuando Ted Demme (sobrino del director de *El silencio de los corderos*, Jonathan Demme) culminó su obra maestra, *Beautiful Girls*, se dio cuenta de que había puesto el listón demasiado alto para su siguiente película. De modo que decidió cambiar de registro y dirigir un film cortado a la medida de los cómicos Eddie Murphy y Martin Lawrence. De ese modo, descargaba el peso de la atención del público en las gracietas bastorras de este par de tipejos más vistos que el tebeo. Como resultado, *Condenados a fugarse* resulta ser la típica comedia americana desternillante, y algo más. La historia está salpicada por momentos dramáticos bastante brillantes, que dotan al film de un interés inusitado. Un delincuente común (Eddie Murphy) y un eterno aspirante a contable (Martin Lawrence) se conocen en el Nueva York de 1934. Su afición al juego y las mujeres les conduce hasta un tugurio de un pueblo lejano. Allí termina su vida en libertad, cuando son acusados y condenados a cadena perpetua.
El delito: un asesinato que no han cometido. Desde entonces, vivirán juntos una larga historia de amistad, con momentos buenos y malos. En total serán sesenta años de vivencias a la sombra, en los que intentarán no perder nunca la esperanza de salir libres algún día...

VEREDICTO: **Un film divertido y socarrón, en el que se nota la mano de Ted Demme. Por supuesto, Martin Lawrence se explaya mucho mejor cuando está acompañado, y si Eddie Murphy es el acompañante, mejor que mejor.**



NOVEDADES MÚSICALES



TEXAS
Greatest Hits

El 23 de octubre sale a la venta el nuevo álbum de la banda británica Texas. Después de cinco discos de estudio y unas ventas totales que superan los quince millones de copias, el grupo ha decido lanzar a la calle un recopilatorio de grandes éxitos. *Greatest Hits* incluye tres nuevas canciones, así como algunas remezclas de temas antiguos, como el clásico *So in Love to You*. Además, cuenta con colaboraciones especiales, como las de Greg Alexander (ex-miembro de New Radicals), coautor de uno de los temas nuevos, *Inner Smile*. El disco es un viaje fantástico que repasa once años de la carrera musical de uno de los mejores grupos de pop de los años noventa. Texas ha sabido evolucionar desde el *rythm&blues* y el *country* de *Southside*, a los sonidos más *groove*, *jazz* y *funk*. Todo ello, conservando siempre una identidad propia, y haciendo buena música pop. El primer sencillo, *In Moment*, ya suena en todas las emisoras de radio, y recuerda mucho a los Texas de los primeros tiempos.

VEREDICTO: **Texas fue uno de los mejores grupos de pop de los años noventa. Su carrera ha evolucionado mucho desde los primeros tiempos, pero sus discos no tienen desperdicio. *Greatest Hits* se merece un...** 9/10



COLDPLAY
Parachutes

Por fin, ha terminado la vorágine del *brit-pop*, que arraso en el todo el mundo en los años noventa, con grupos como Suede, Oasis (disueltos definitivamente), Pulp o Blur. Ahora, una nueva oleada de músicos llega desde las islas británicas, y en medio de ella se encuentra una joven banda llamada ColdPlay. Está formada por cuatro chicos que se conocieron en la universidad en 1996, y desde entonces no han parado de tocar. Su musica se podría situar entre los sonidos vigorosos de Radiohead y los melódicos de Manic Street Preachers. Guitarras limpias y experimentales se encargan de moldear unas canciones con melodías intensas y pegadizas. Como resultado de ello, estos jovencitos ya han grabado su primer disco (*Parachutes*), un trabajo brillante que augura un futuro musical largo y prospero para ColdPlay. No en vano, ya son considerados en su país de origen como la nueva esperanza blanca en el terreno musical.

VEREDICTO: **Melodías eléctricas, sonidos de guitarra preciosos y mucha energía. Un grupo muy a tener en cuenta en los próximos años.**
8/10

NOVEDADES EN CINE

TORMENTA PERFECTA

Dirige: Wolfgang Petersen
Interpreta: George Clooney, Mark Wahlberg, Diane Lane, Mary Elisabeth Mastrantonio



George Clooney es uno de los actores más brillantes del cine americano actual. Su impresionante presencia ante la cámara, unido a su sencilla elegancia y esbelta figura, le conceden un aire distinguido e inalcanzable. Es uno de esos tipejos duros, capaces de llorar con el sufrimiento de una niña en la serie televisiva *Urgencias*, o seducir a Jennifer López en *Un romance muy peligroso*. Le vimos hace poco en *Tres reyes*, junto a Mark Wahlberg, convertido en marine americano en la Guerra del Golfo; y dentro de poco, estará en *O Brother, Where Art Thou?*, el nuevo film de los geniales hermanos Coen.

En *Tormenta Perfecta*, Clooney vuelve a unirse a Wahlberg para trabajar bajo las ordenes del realizador alemán Wolfgang Petersen. Este tipo es responsable de films tan espectaculares como *La historia interminable*, *Estallido*, *En la línea de fuego* o *Air Force One*. Y no cabe duda de que su bagaje en el mundo del cine le ha ayudado mucho, a la hora de llevar adelante esta película. La historia está inspirada en hechos reales, ocurridos en la víspera de Todos los Santos del año 1991.

Billy Tyne (G. Clooney) es el capitán del Andrea Gail, un barco pesquero de Gloucester (Nueva Inglaterra), en plena mala racha. El escaso éxito de las últimas capturas conseguidas obliga a Tyne a realizar una última salida a mar abierto, antes del fin de la temporada. Sin embargo, esta vez decide ir mucho más allá, en busca de los grandes bancos de peces. Así es como pone rumbo hacia una zona llamada Flemish Cap, en medio del Atlántico Norte. Una vez allí, todo marcha de acuerdo con lo previsto: la pesca es abundante, el tiempo es sensacional, y los tripulantes están realmente contentos. Pero a la vuelta, las cosas comienzan a ir mal. Lo que parece una simple llovizna se convierte al final en la *Tormenta Perfecta*.

La película cuenta con unos efectos digitales más que decentes, capaces de transformar una piscina de treinta metros de largo en un inmenso océano embravecido. El resultado es bueno, aunque no siempre convincente... Lamentablemente, Petersen exagera demasiado las situaciones en la mayoría de las secuencias, en pro de un cine más espectacular, resultando típico y ridículo a veces. Aun así, sólo por ver a George Clooney luchando con los elementos, merece la pena verla.

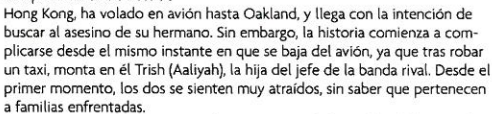
VEREDICTO: **George Clooney, una tormenta infranqueable, una romántica historia de marineros, y unos cuantos efectos especiales. No es perfecta, pero ¿cuántas películas perfectas has visto últimamente?**



ROMEO DEBE MORIR

Dirige: Andrej Bartkowiak
Interpreta: Jet Li, Russell Wong, Aaliyah, Delroy Lindo e Isaiah Washington

Oakland. Año 2000. Dos poderosos clanes enfrentados (chino y afroamericano) pelean por hacerse con los terrenos de los muelles de la ciudad para especular con ellos. En medio de todo esto, muere el hijo del capo oriental, y la desconfianza termina de desmoronar el escaso entendimiento que había entre las dos familias. Entonces, aparece en escena un tipo llamado Han (Jet Li), que resulta ser el hermano mayor del fallecido. Han ha escapado de una cárcel de Hong Kong, ha volado en avión hasta Oakland, y llega con la intención de buscar al asesino de su hermano. Sin embargo, la historia comienza a complicarse desde el mismo instante en que se baja del avión, ya que tras robar un taxi, monta en él Trish (Aaliyah), la hija del jefe de la banda rival. Desde el primer momento, los dos se sienten muy atraídos, sin saber que pertenecen a familias enfrentadas.



Con este argumento tan «original», se presenta el último film de los productores de *Matrix*, una revisión «a la oriental» del clásico Shakespeariano de *Romeo y Julieta*. El prota de la película es Jet Li, un muchacho que ha rodado ya casi treinta películas en Hong Kong. Sin embargo, en el resto del mundo, apenas es conocido por su papel de *malo-malísimo* en *Arma Letal 4*. En *Romeo debe morir*, Jet Li salta mucho, lanza patadas, practica combos, e interpreta. La película es un espectacular ejercicio de movimientos voladores de cámara, peleas de calle con gente colgada de cuerdas invisibles en plan *Matrix*, y escenas salpicadas por un sentido del humor genial. Las secuencias de acción ceden rápidamente a las de humor, sin que decaiga en ningún momento la atención del público. Con todo, la dirección tiene algunos fallos. Las escenas de acción no están lo suficientemente bien presentadas (con pequeños trucos como el aumento del volumen de la música, secuencias a cámara lenta, etc.), y el resultado puede desconcertar un poco a veces. Pero da igual: no te la puedes perder.

VEREDICTO: **Shakespeare *made in* Hong Kong, con peleas al más puro estilo *Matrix* y música *hip-hop*. Una narración estupenda y un aspecto excelente. Lástima que no haya más películas de este estilo...**



TITAN A.E.

Dirige: Don Bluth y Gary Oldman



En el año 3028, los seres humanos puede que vivan en Marte o en Júpiter, o que sean entes abstractos sin cuerpo, formados tan sólo por pensamiento. A lo mejor, incluso, seguirán siendo de carne y hueso. Pero esperamos, confiamos y deseamos que la gente no siga usando móvil, por todos los pixeles. Pues bien, en *Titan A.E.* los seres humanos no sólo utilizan móvil, sino que llevan tatuajes, juegan a fútbol y arrastran maletas a la hora de ir de viaje. Y todo eso en el año 3028. Esperemos que el futuro de la humanidad dentro de 1028 años no vaya a ser tan similar al presente actual. Pero aparte de divagaciones existenciales, *Titan A.E.* es... un film bastante flojito. El guión está lleno de errores de concordancia, que no hacen sino asaltar al espectador una y otra vez: «Pero si, pero si...». Además, las ilustraciones de personajes de dibujos (en 2D) sobre escenarios generados por ordenador (en 3D) sólo habrían funcionado con mucho más trabajo. Apenas hay un par de secuencias en las que los dibujos estén bien integrados. El efecto resultante es bastante raro, en ocasiones chapucero. Algo muy inferior a lo que vendían los *trailers* que habíamos visto en meses anteriores, desde luego.

Pero en fin, acomódate en la mullida butaca del cine y déjate llevar. Observa cómo la película te entretiene y, al mismo tiempo, derrocha impunemente un guión que debería haber sido fabuloso en una cinta más trabajada. ¡Qué desperdicio de argumento! Resulta que la humanidad futura, perdida en el espacio, está a punto de presenciar su extinción. Eso ocurrirá a no ser que Cale, «el elegido», utilice un anillo que le dejó su padre (el profesor Tucker) para llegar hasta Titán. Al parecer, la Tierra ha sido destruida por una raza de seres de energía, llamados Drej, y la nave Titán es la única fuerza capaz de destruir a los Drej y salvar a los humanos. Ya, suena raro, pero créenos: el argumento es lo único realmente bueno de *Titan A.E.*

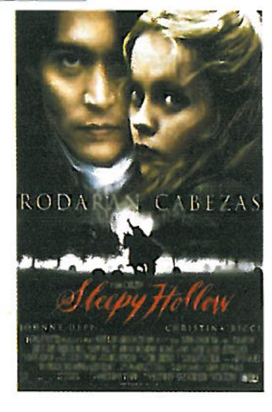
VEREDICTO: **Dibujos en 2D sobre escenarios en 3D que no pegan ni con cola, y un guión fabuloso convertido en casi dos horas de papel higiénico. Con todo, será entretenida para algunos.**



NOVEDADES EN DVD

SLEEPY HOLLOW

Dirige: Tim Burton
Interpreta: Johnny Depp, Christina Ricci y Christopher Walken



Ichabod Crane (Johnny Depp) es un presuntuoso policía del Nueva York del siglo XIX. Su fe ciega en el método científico para resolver los asesinatos, le lleva a aceptar el caso más difícil de su carrera. Ichabod es enviado a Sleepy Hollow, un pequeño pueblo de granjeros holandeses, para que investigue una serie de misteriosos asesinatos. Según se rumorea entre las gentes del lugar, un difunto jinete sin cabeza aparece en el pueblo al anochecer para degollar a sus habitantes. Al llegar al pueblo, Ichabod es informado de la leyenda, pero no creerá en ella. Muy pronto, se dará cuenta de que sus métodos científicos no sirven para explicar lo que ocurre en ese lugar...

Sleepy Hollow está dirigida por el gran maestro Burton (quien se encuentra en estos días en el rodaje de un *remake* de *El planeta de los simios*), y como todas sus anteriores cintas, ésta es una auténtica obra maestra. No debemos olvidar que estamos ante el director de films tan increíbles como *Batman*, *Bitelchus*, *Eduardo Manostijeras*, *Mars Attacks* o la maravillosa *Pesadilla antes de Navidad*. En *Sleepy Hollow*, Tim Burton ha conseguido una vez más mezclar su particular sentido del humor con el terror y la épica fantástica. Es genial. Para los papeles protagonistas, cuenta con su gran amigo Johnny Depp —quien, por supuesto, borda el papel— y una jovencísima Christina Ricci, que no lo hace nada mal. Además, la película tiene una fotografía perfecta, una acción trepidante, y un jinete malvado interpretado por el inimitable Christopher Walken.

VEREDICTO: **Crímenes sin explicar, una extraña leyenda, y Johnny Depp convertido en criminólogo presuntuoso. Una obra maestra del siempre genial Tim Burton.**



EL HOMBRE BICENTENARIO

Dirige: Chris Columbus
Interpreta: Robin Williams, Sam Neill y Wendy Crewson

Richard Martin (Sam Neill) es un acaudalado padre de familia que decide adquirir un robot NDR-114 para librar a su mujer de la pesada carga doméstica. Así es como entra en la vida de los Martin un androide al que deciden llamar Andrew (R. Williams). Sin embargo, pronto descubrirán que este hombre de hojalata es mucho más que una máquina positrónica. Andrew siente fascinación por su entorno, y demuestra tener emociones. Sin duda, se debe a un fallo de su sistema locomotriz central, pero los Martin no están dispuestos a devolver al preciado robot. A partir de ese momento, las intensas relaciones que mantiene Andrew con los humanos que conoce nos van contando una historia muy entrañable.

La película está basada en un relato corto de Isaac Asimov (*El hombre positrónico*), y eso se nota desde el primer minuto de metraje. La creciente humanidad que demuestra el robot es muy superior a la de los hombres que le rodean, planteando una serie de interrogantes filosóficos bastante interesantes. Además, el film cuenta con la maravillosa interpretación de Sam Neill, y el atractivo de un Robin Williams que actúa de verdad, en lugar de hacer muecas. Sin embargo, la película se deja en el tintero algunos apuntes sobre ese futuro no tan lejano, y se echa en falta algo más de empaque en la narración para mantener en vilo al espectador.

VEREDICTO: **Interesante, divertida y emotiva. Una película de las que le gustan al señor Robin Williams. El guión se sostiene como puede, pero las teorías de Asimov hacen interesante la narración.**



¡EH! ¿PERO QUÉ ES ESTO? ¿UN MONOPATÍN? ¿SIN RUEDAS? ¿O ES UNA TABLA DE *SNOWBOARD*? ¿SIN NIEVE? ¿QUÉ DEMONIOS...?

Producto: Thrustmaster Freestyler Board
Fabricante: Thrustmaster
Distribuidor: Guillemot
Precio: 14.990

THRUSTMASTER FREESTYLER BOARD

Alucinante. La mejor forma que se nos ocurre de describir este periférico es ésa: alucinante. Se trata nada más y nada menos que de una tabla de *skate-snowboard* para PlayStation, «casi ná».

Es una lástima que no puedas ver este periférico al natural, porque su tamaño es mucho mayor de lo que parece al ver la foto que acompaña estas letras. Para que te hagas una idea, es más grande que un monopatín pero algo más pequeño que una tabla de *snowboard*. Y mucho más pequeño que una tabla de surf, naturalmente. ¿Y cómo funciona? Pues como una tabla de verdad: si desplazas tu peso hacia la derecha, la tabla se inclina hacia la derecha y giras; y si lo haces hacia la izquierda, giras a la izquierda. Igual que un monopatín, o una tabla de snowboard.

Además, sobre la superficie de la tabla, en los dos extremos, verás dos botones programables. Puedes asignarles la función que quieras, si los quieres utilizar; y si no, controlar todas las funciones con el mando y usar la tabla sólo para girar (mucho más cómodo). De la tabla sale un cable que llega hasta un mando, que se sujeta con una mano. Así, mientras con los pies te mueves sobre la tabla, puedes ejecutar comandos con los botones del mando. Y si el mando «para una sola mano» no te gusta, puedes conectar tu Dual Shock de toda la vida en un puerto complementario. ¡Todo está muy bien pensado!

El único problema del Thrustmaster es que... es una tabla. Sólo es recomendable para juegos de *skate* y *snowboard*, y no son muchos. Pero te podemos prometer una cosa: jugar a *Tony Hawk 2* con el Thrustmaster será una de las experiencias más enriquecedoras de tu vida. ¡Es como patinar de verdad! No te lo puedes perder por nada del mundo. El Thrustmaster es compatible con todos los juegos de PlayStation, ya que en realidad funciona como un mando normal (simplemente, las funciones «derecha» e «izquierda» se controlan con la tabla), pero sólo resulta cómodo en juegos de skate y esquí, la verdad. Ofrece modo analógico y digital, aunque el analógico no funciona demasiado bien; y el pequeño mando para una mano, vibra como un Dual Shock. Fantástico. Y por supuesto, también es compatible con PS2, para la que ya hay anunciados varios juegos de *snowboard*. ¿A qué esperas para encargar un cacharro de éstos?







Un trasto magnífico. Lamentablemente, sólo resulta útil para unos pocos juegos. Pero es seguro que muy pronto, con la PS2, la oferta de juegos de *snowboard* y *skate* será mayor, así que...



puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!





360modena
RACING WHEEL



DUAL SHOCK

PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®

¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.°: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.° ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.° de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

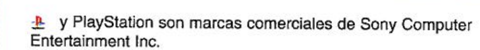
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



Diez lotes compuestos por dos juegazos de la edición Platinum: *Final Fantasy VIII* y *Cool Boarders 3*





Ganadores de un lote de *Medievil 2 + Syphon Filter 2*:

- Roberto Ubierna. Burgos
- Elliott Preciado. Barañain (Navarra)
- Antonio Jesús Molina. Lorca (Múrcia)
- Vicenta Alfonso. Talavera de la Reina (Toledo)
- José I. Herranz. Madrid
- Marcelino Orgaz. Mollet del Vallès (Barcelona)
- José Luis Carreño. Valladolid
- Miguel Martínez Pedreira. Avilés (Asturias)
- Jaime Andrés Musal. Premià de Mar (Barcelona)
- Juan M. Oliveira. Vigo (Pontevedra)
- Miquel Migg García. Barcelona
- Fernando Pozo. Utrera (Sevilla)
- Mónica Nogales. L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
- Marcos Jiménez. Ávila
- Carlos Moreno. Churra (Murcia)



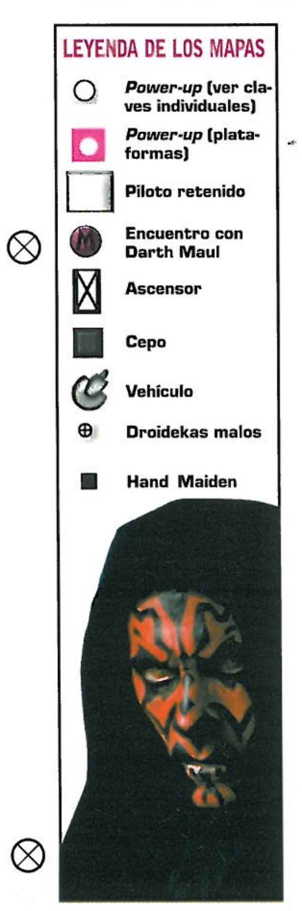
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

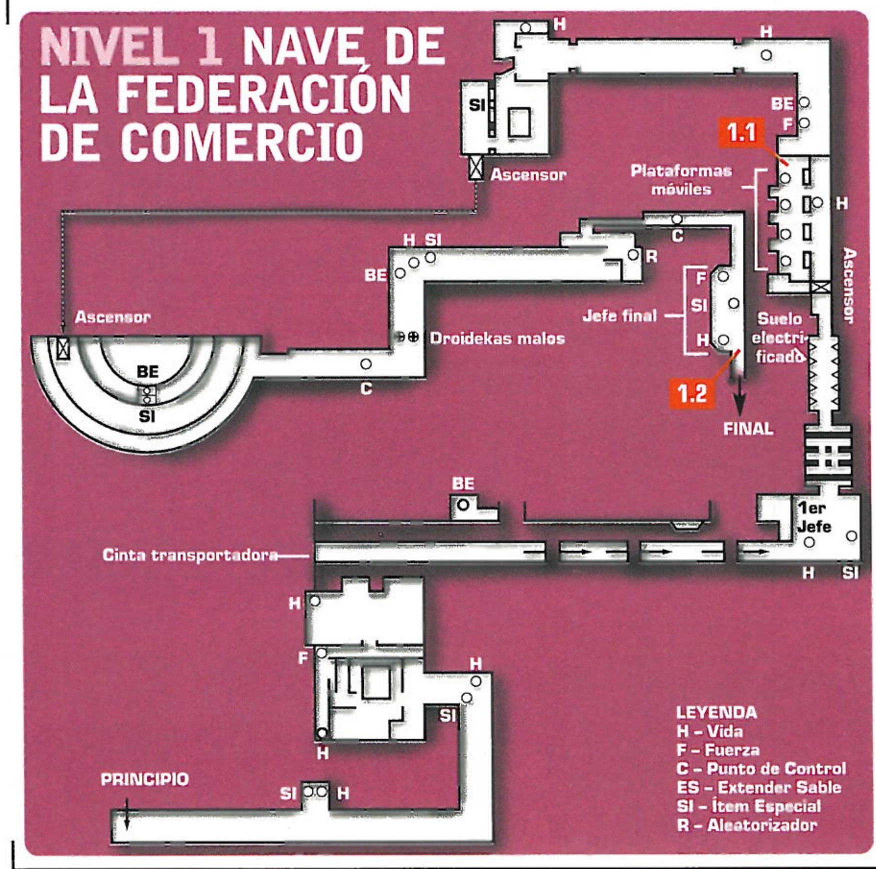
30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



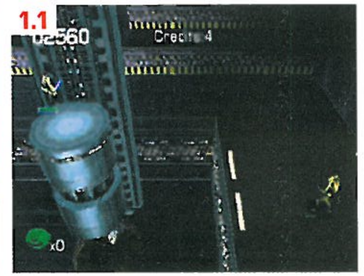
EMPUÑAR UN SABLE DE LUZ DE PLÁSTICO Y SOLTAR SISEOS ENTRE LOS DIENTES PUEDE QUE RESULTE UNA GOZADA, PERO SI LO QUE QUIERES ES HACER PUPITA, AQUÍ TE CONTAMOS CÓMO HACERLO AL ESTILO JEDI

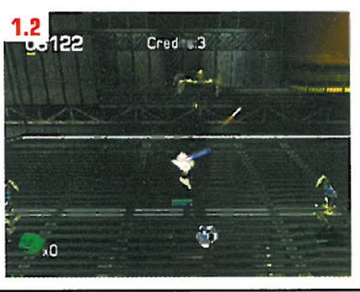
Jedi Power Battles

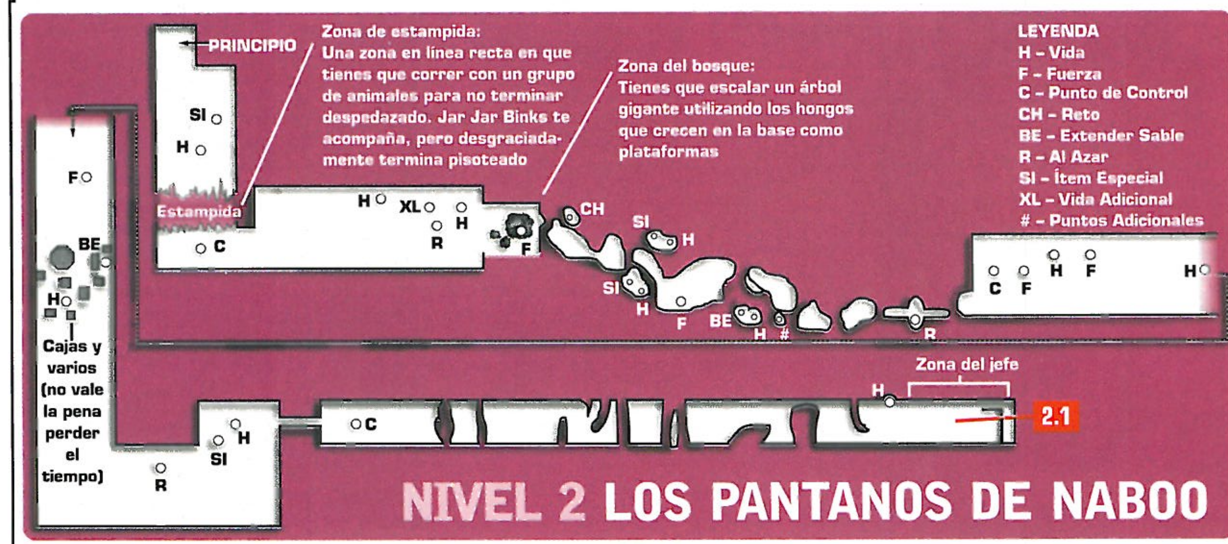




Tu búsqueda empieza a bordo de la Nave de la Federación de Comercio, perdida en algún punto del espacio interestelar. El objetivo es simple: recoge todos los *power-up* que puedas y ábrete paso a través de las hordas de androides con ganas de bronca y robots ocupadísimos que entorpecen tu búsqueda del malvado Darth Maul, Lord de los Sith.







Perdido en mitad de las altas hierbas del pantano, te encontrarás a Jar Jar Binks y, te guste o no, tiene que seguir con vida, de modo que aplícate el cuento y resiste la tentación: limítate a abrirte paso a través de las sombrías profundidades de Naboo, descargando tu rabia en los pobres androides que se crucen en tu camino.



NIVEL 3 CIUDAD DE THEED

LEYENDA
H - Vida
F - Fuerza
C - Punto de Control
CH - Reto
BE - Extender Sable
R - Aleatorizador
SI - Ítem Especial
XL - Vida Adicional

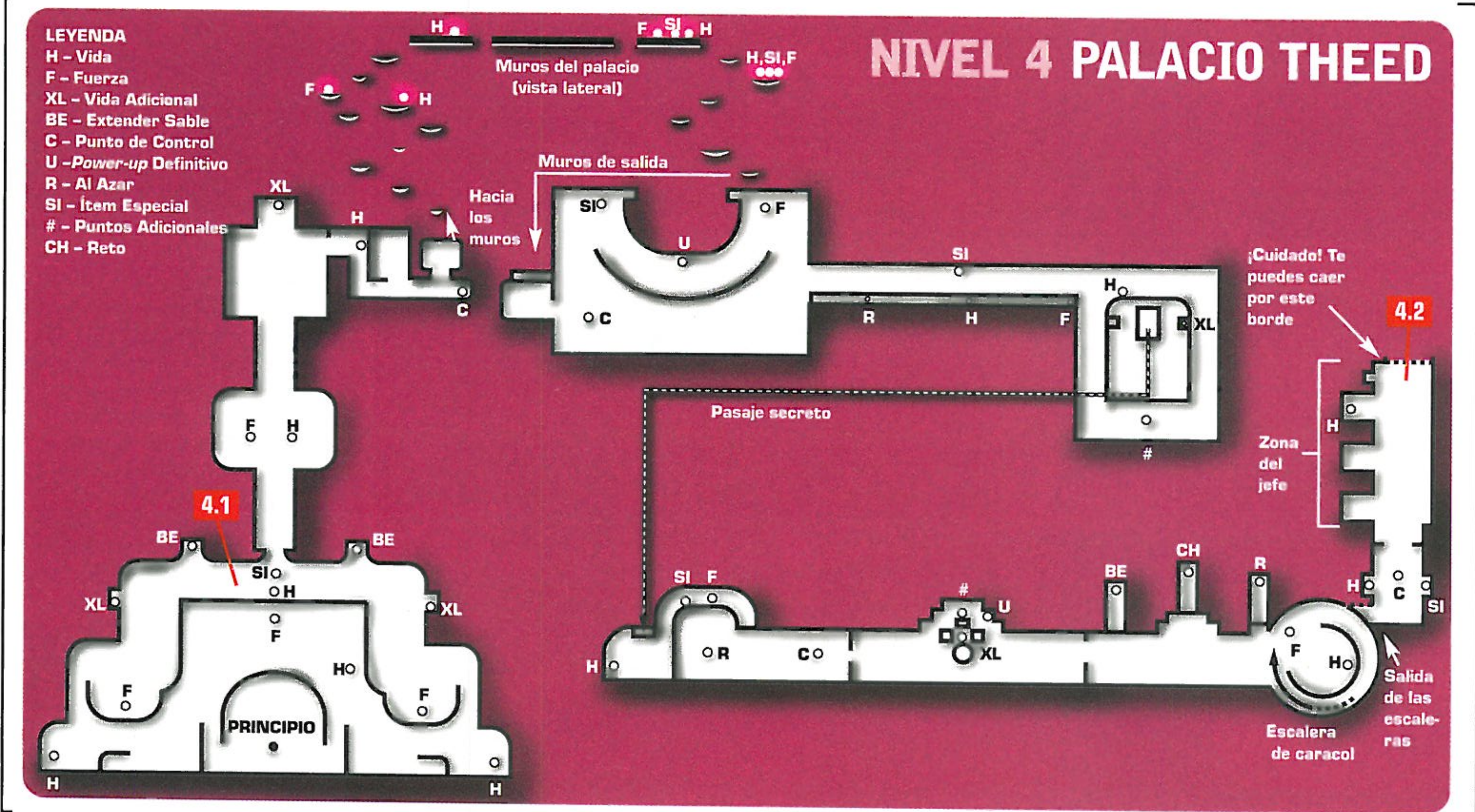
Zona del Jefe

Vehículo AAT (que puedes usar)

PRINCIPIO

3.1

3.2



El ajetreo de la ciudad es el siguiente punto de tu agenda y te sumirás en él a medida que recorras las calles de Theed. Disfruta del telón de fondo de tu paseo (edificios altísimos y jardines de ensueño) a la vez que te cargas androides a diestro y siniestro y salvas inocentes doncellas.



3.1



3.2

Los androides han tomado la mansión de la Reina y tendrás que cruzar el palacio hasta encontrar dónde se esconde Su Alteza Real. Saltar por encima de muros puede resultar algo frustrante, pero no desesperes porque liquidar a unos cuantos androides te calmará en un plis.



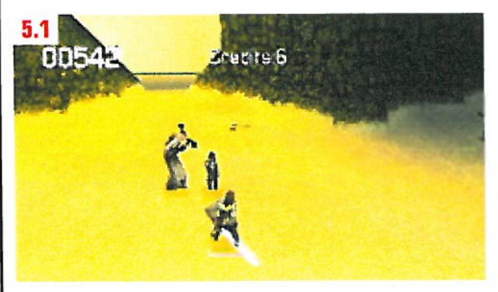
4.1



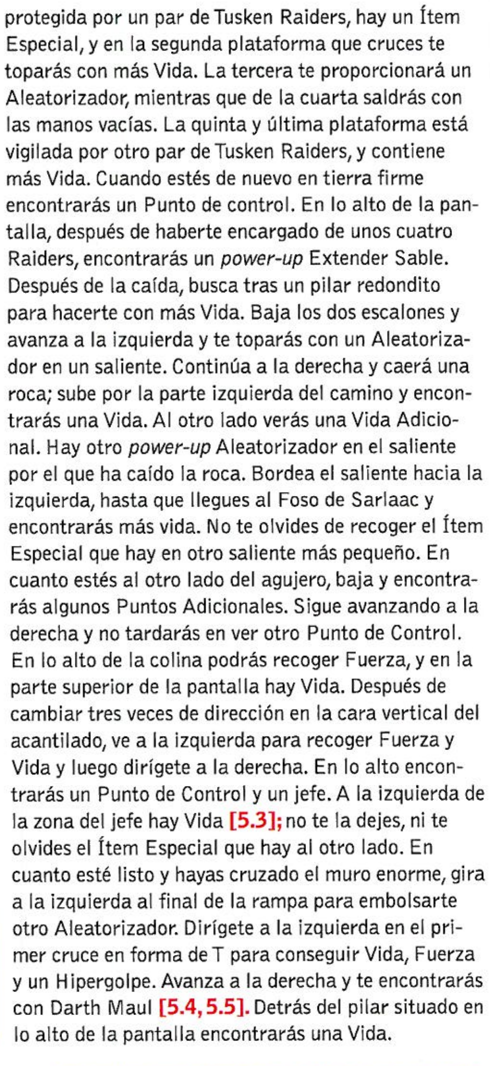
4.2

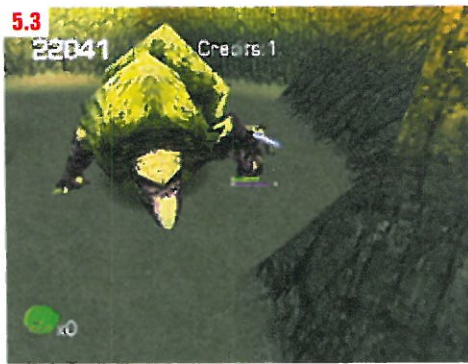
NIVEL 5 TATOOINE

Si avanzas a la derecha desde el principio del nivel **[5.1]**, después del encuentro con los Tusken, hay una Vida junto al muro de arriba. Un poco más allá, en cuanto te hayas deshecho de unos cuantos Jawas, encontrarás un pequeño pasadizo en el muro situado en lo alto de la pantalla que te llevará hasta un Ítem Especial y una dosis de Fuerza. A mano derecha de la entrada del pasaje hay otra Vida. Además de la vida, hay una tienda y encima un Ítem Especial. Algo más adelante encontrarás otro pasadizo en el muro que te lleva hasta un Aleatorizador. Cuando Anakin te abandone **[5.2]**, encontrarás un Extender Sable y algo de vida en un saliente situado a lo alto, además de un par de guardas Tusken. El pequeño precipicio no presenta un gran peligro puesto que, si avanzas con cuidado, encontrarás una choza a mano derecha. Dentro hay Vida y Fuerza, y en el techo hay otro Extender Sable. De regreso a lo alto del acantilado te toparás con un objeto en forma de cohete y con otro más a mano derecha. Junto a ellos hay dos Ítems Especiales. Después de escalar un rato, podrás embolsarte Vida en lo alto de la pantalla. A continuación, puedes recoger un *power-up* Reto y, justo antes de que termine el sendero, encontrarás un Punto de Control. Al final del camino hay una Fuerza. En la primera plataforma, protegida por un par de Tusken Raiders, hay un Ítem Especial, y en la segunda plataforma que cruces te toparás con más Vida. La tercera te proporcionará un Aleatorizador, mientras que de la cuarta saldrás con las manos vacías. La quinta y última plataforma está vigilada por otro par de Tusken Raiders, y contiene más Vida. Cuando estés de nuevo en tierra firme encontrarás un Punto de control. En lo alto de la pantalla, después de haberte encargado de unos cuatro Raiders, encontrarás un *power-up* Extender Sable. Después de la caída, busca tras un pilar redondito para hacerte con más Vida. Baja los dos escalones y avanza a la izquierda y te toparás con un Aleatorizador en un saliente. Continúa a la derecha y caerá una roca; sube por la parte izquierda del camino y encontrarás una Vida. Al otro lado verás una Vida Adicional. Hay otro *power-up* Aleatorizador en el saliente por el que ha caído la roca. Bordea el saliente hacia la izquierda, hasta que llegues al Foso de Sarlaac y encontrarás más vida. No te olvides de recoger el Ítem Especial que hay en otro saliente más pequeño. En cuanto estés al otro lado del agujero, baja y encontrarás algunos Puntos Adicionales. Sigue avanzando a la derecha y no tardarás en ver otro Punto de Control. En lo alto de la colina podrás recoger Fuerza, y en la parte superior de la pantalla hay Vida. Después de cambiar tres veces de dirección en la cara vertical del acantilado, ve a la izquierda para recoger Fuerza y Vida y luego dirígete a la derecha. En lo alto encontrarás un Punto de Control y un jefe. A la izquierda de la zona del jefe hay Vida **[5.3]**; no te la dejes, ni te olvides el Ítem Especial que hay al otro lado. En cuanto esté listo y hayas cruzado el muro enorme, gira a la izquierda al final de la rampa para embolsarte otro Aleatorizador. Dirígete a la izquierda en el primer cruce en forma de T para conseguir Vida, Fuerza y un Hipergolpe. Avanza a la derecha y te encontrarás con Darth Maul **[5.4, 5.5]**. Detrás del pilar situado en lo alto de la pantalla encontrarás una Vida.


5.1


5.2





5.3

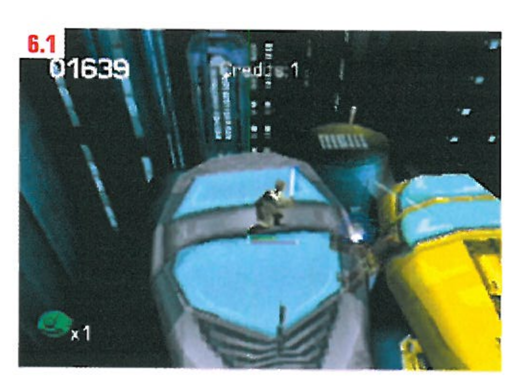


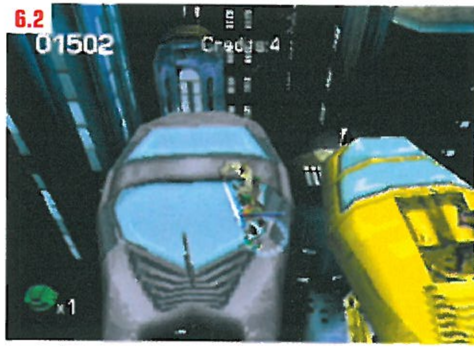
5.4



5.5

NIVEL 6 CORUSCANT





En cuanto entres en la primera sala, te toparás con el primer Ítem Especial en lo alto de la pantalla. Después de un recorrido a bordo de un vehículo **[6.1, 6.2]**, llegarás a un cruce. Sigue el sendero para hacerte con Vida y Fuerza y regresa saltando por encima del muro situado en la parte derecha. Delante del edificio hay un *power-up* Extender Sable, y desde lo alto podrás llegar al siguiente sendero. Avanza por el camino hasta el tejado siguiente y encontrarás un *power-up* Aleatorizador. Ve hasta el final del sendero, donde encontrarás más Fuerza (flanqueada por tres mercenarios, eso sí) y algo más abajo, en la parte derecha, más Vida. Sigue el camino hasta la siguiente sala y te toparás con más Vida a la izquierda y con un Punto de Control al otro lado. Salta por encima del muro exterior a mano izquierda y podrás recoger un *power-up* de Fuerza. A continuación, sube los escalones después del segundo trayecto motorizado, avanza a la derecha para conseguir más Vida y sube las escaleras de la izquierda para embolsarte un Ítem Especial. Desvíate de un salto del camino hacia la izquierda y aterrizarás en un tejado, donde encontrarás unos cuantos Puntos Adicionales. En cuanto estés de nuevo en el sendero, avanza por los escalones más grandes y en lo alto de la pantalla podrás recoger un *Aleatorizador*. Cruza el puente y encontrarás un *power-up* Reto en lo alto de la pantalla. Baja por el primer tramo de escaleras y junto al muro de la izquierda encontrarás Vida Extra. No te olvides de que en el siguiente tramo de escaleras hay un Ítem Especial. Después del tercer salto, te toparás con una Vida en el saliente de la izquierda. Si saltas al tejado y no al primer ventilador, tu recompensa será un *power-up* Fuerza y podrás realizar el primer y segundo salto de ventilador en ventilador con gran facilidad. Después del tercer salto, a mano izquierda, encontrarás más Vida. Si después del siguiente salto terminas en un tejado y no en el ventilador siguiente, podrás recoger el *power-up* Definitivo en el saliente del fondo del tejado. En el edificio siguiente te topa-



NIVEL 7 LAS RUINAS

NOTAS
A1 y A2 corresponden a la misma plataforma (A1 es la vista superior y A2 es la vista lateral, puesto que tiene relación con otros muros en el nivel). De forma similar, B1 y B2 también corresponden a la misma plataforma

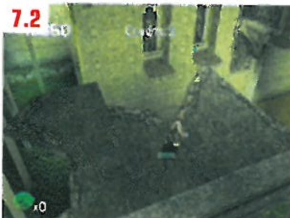
LEYENDA
C - Punto de Control
H - Vida
F - Fuerza
CH - Reto
BE - Extender Sable
XL - Vida Adicional
SI - Ítem Especial
R - Aleatorizador
- Puntos Adicionales

Estas plataformas quedan detrás de una más grande (es decir, saltas desde la plataforma mayor y caes en una de las pequeñas)

A1 (ver notas)
A2 (ver notas)
B1 (ver notas)
B2 (ver notas)
Muros (vista lateral)
PRINCIPIO
Cepo
Zona del jefe
7.1
7.2
7.3

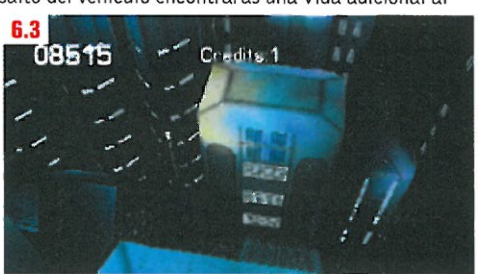
De vuelta a los pantanos, los árboles se llevan la palma, seguidos muy de cerca por los androides de la Federación que pululan por la maleza. Tendrás que darles su merecido a unos cuantos a medida que cruces la vegetación de camino a las ruinas. Cerca del templo, los guardas Gungan sustituyen a tus colegas robóticos, pero el hecho de que no sean de metal no significa que todo vaya a ser coser y cantar.



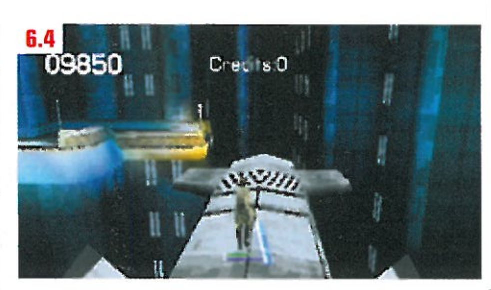




rás con un *power-up* Reto, mientras que el salto final te llevará directo a un Punto de Control. Salta al enorme vehículo androide **[6.4]** a mano derecha y te podrás embolsar una Vida. A continuación, salta por encima de los edificios hasta un saliente en el que hay un mercenario. Justo detrás de él te espera un Ítem Especial. A mano izquierda hay más Vida, y en el saliente siguiente puedes recoger Fuerza. Da un buen salto en el primer techo corredizo y te toparás con un *power-up* Extender Sable al otro lado del segundo techo corredizo. Deja atrás el cruce y verás Vida en la esquina de la siguiente intersección. Busca en el hueco existente entre los dos edificios siguientes porque encontrarás un *power-up* Reto y en lo alto un Punto de Control. Avanza a la izquierda y, después de esquivar el siguiente grupo de ventiladores, te toparás con una Vida la mar de útil y con Fuerza en la parte derecha del siguiente ventilador. Utiliza el vehículo como pasadera y salta a los escalones de la derecha para hacerte con más Vida. Recuerda que después del salto del vehículo encontrarás una Vida adicional al final. Cuando te caigas del tejado, avanza a la derecha hasta el edificio siguiente y recoge más Vida. Sube las escaleras que conducen al edificio siguiente para poner al descubierto un *power-up* Extender Sable al fondo de la pantalla. En el siguiente edificio podrás pillar un Reto en la esquina superior izquierda. Sal del taxi y encontrarás Fuerza. Pilla el siguiente taxi y podrás disfrutar de un Ítem Especial y un Punto de Control. Después del viajecito, sube por el cruce y encontrarás el *power-up* Definitivo. Regresa a la intersección y baja. Cuando el sendero se ensanche, verás un Extender Sable a mano izquierda y Vida al fondo a mano derecha. Después del tercer salto, dirígete al final de la pantalla para embolsarte algo más de Vida y, antes de dar el salto siguiente, avanza hasta el final del camino para conseguir un Aleatorizador. Justo antes de regresar a tierra firme, recoge el Punto de Control. En la zona del Jefe hay Vida en lo alto de los escalones de mano derecha, y Fuerza a mano izquierda.



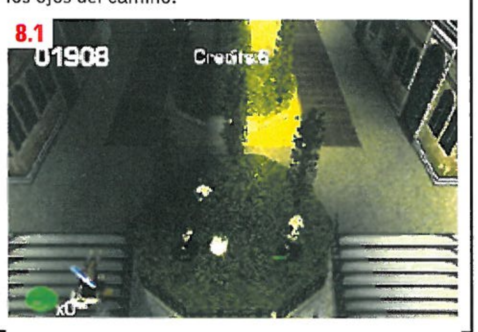
6.3



6.4

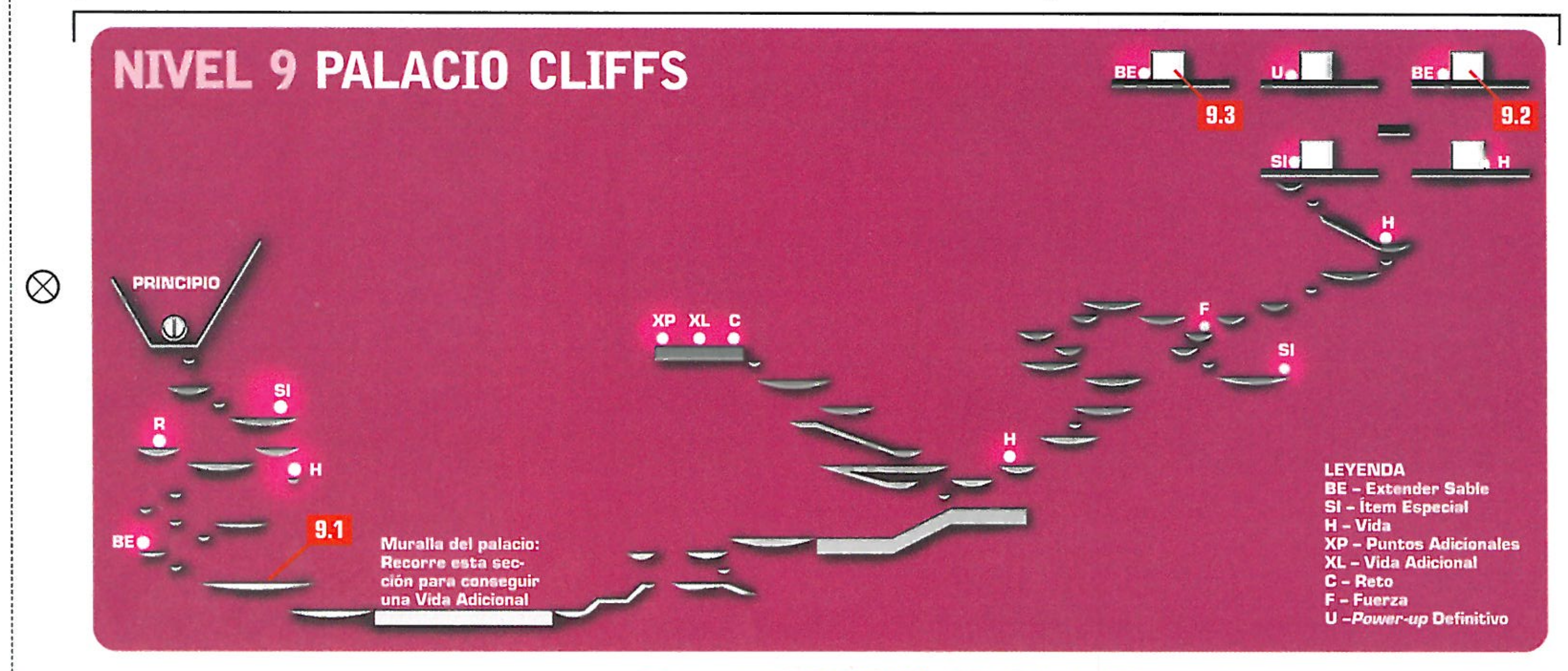
NIVEL 8 LAS CALLES DE THEED

Puede que parezca lento, pero tendrás que tener reacciones rapidísimas para pasarte este nivel. Se ha girado la tortilla y han cambiado los papeles: los androides ya no son tan peligrosos y, en cambio, el escenario es una pesadilla. El problema principal de este nivel son las enormes puertas a las que debes disparar para poder cruzar al otro lado y los pilares de hormigón situados en las alcantarillas del final **[8.1]**. Asegúrate de mantenerte a un lado a medida que te acerques a ellos o acabarás aplastado por la mitad y tendrás que hacer todo el camino de nuevo. Esta vez no hay Puntos de Control, *power-up*, ni tan siquiera objetivos. No apartes el dedo del gatillo y los ojos del camino.



8.1

NIVEL 9 PALACIO CLIFFS



Cuando aparezcan ante tus ojos los acantilados de palacio, la acción se reviste de un aire mucho más vertical. En esta ocasión, la misión es rescatar pilotos retenidos, y aunque saltar de plataforma en plataforma puede acabar por volverte majareta, sería mucho peor si tuvieras vértigo...



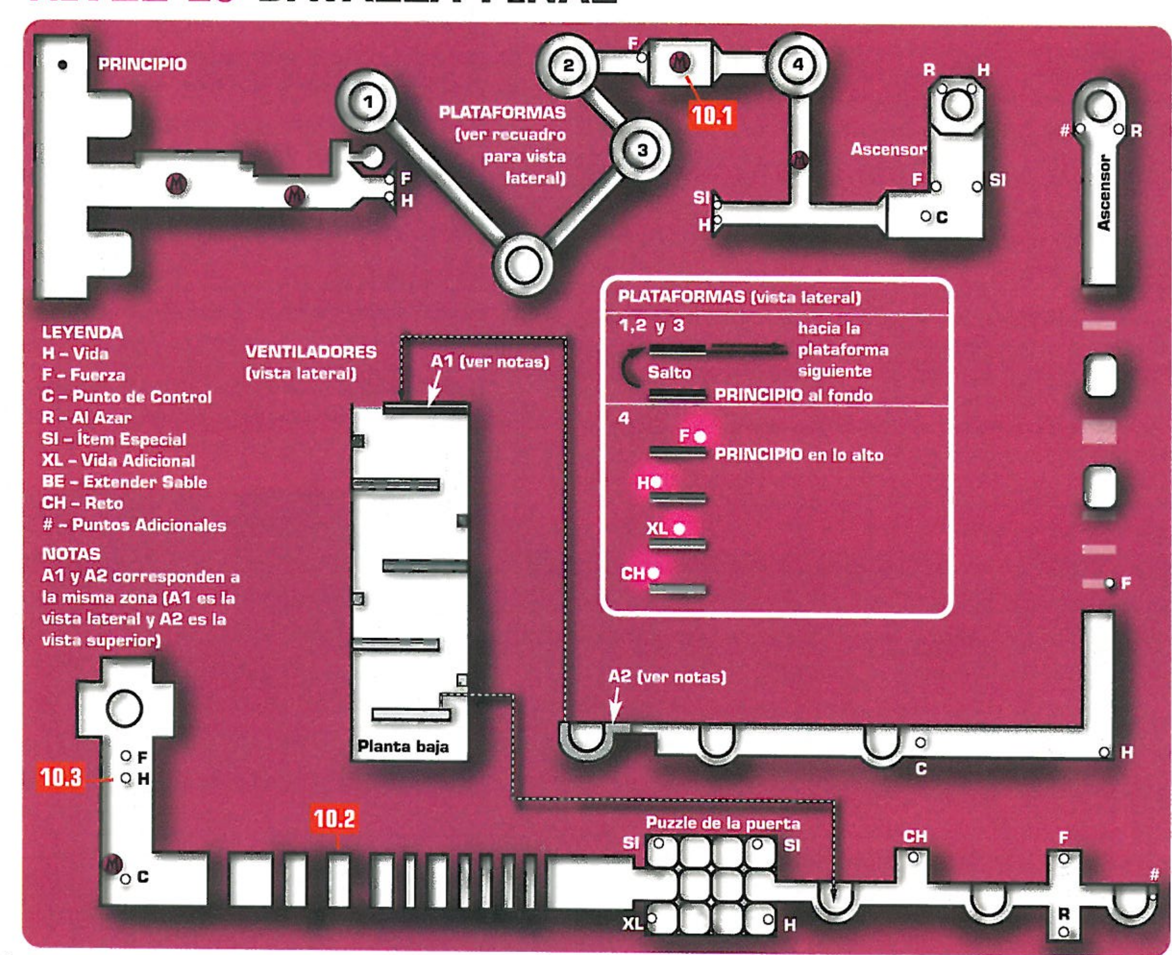
9.1

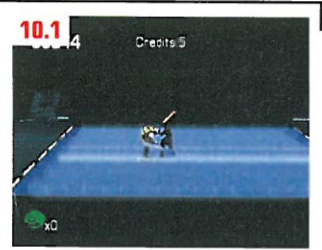

9.2



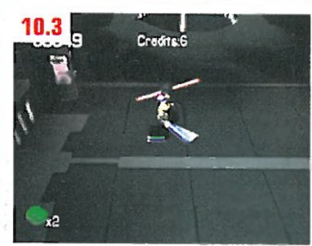
9.3

NIVEL 10 BATALLA FINAL









El espectáculo final con Maul requiere nervios de acero y camisetas imperio resistentes al calor. Después de viajar por todo el universo, por fin te has topado cara a cara con él, y está dispuesto a utilizar su sable de luz para darle un planchado a tu ropita (¡mientras la lleves puesta!). Buena suerte...

EL MES QUE VIENE

EL REGRESO DE LAS MANDÍBULAS CON *DINO CRISIS 2*

EL RETORNO A LOS CASQUILLOS CON *MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND*

LA RECUPERACIÓN DEL TERROR CON *ALONE IN THE DARK 4*

Y LA VUELTA AL CAMPO CON *FIFA 2001*

Y ADEMÁS: UN CD CON LAS MEJORES DEMOS QUE PUEDES ESPERAR Y DESEAR

誰に知られることもなくその命は闇夜に散った。

"Desapareció tranquilamente durante la noche"

"Una secuela realmente fascinante"
Official PlayStation Magazine.

TENCHU 2

EL NACIMIENTO DE LOS ASESINOS DEL SIGILO™



天誅二



Toma el papel de uno de los tres personajes principales, Rikimaru, Ayame y Tatsumaru durante las 29 misiones que transcurren durante el día y la noche.



Escala murallas, pon trampas, busca y esconde los cuerpos del delito, nada y respira bajo el agua usando una simple caña de bambú.



Crea tus propias misiones y guárdalas en la Memory Card para compartirlas con tus amigos.

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

NO SON TRUCOS, SON BUGS

¡Hola! Seguro que todos sabéis lo que es un *bug* o error, se pueden observar en muchos juegos. Voy a enseñaros cómo sacar a la luz algunos *bugs* muy divertidos (bueno, algunos no tanto). ¡Ojo: hay que leer atentamente!

1. Circuito infinito en *GT2*: compite en la pista Motor Sports Land, en el modo arcade. Tras pasar unas curvas estrechas, verás una explanada a la izquierda de la carretera, donde hay un gran bache. Lánzate por allí (seguro que ya lo habrás probado alguna vez). Tras el salto hay una curva bastante cerrada a la izquierda con un gran bloque de ruedas en su interior. Sitúate en la parte exterior de la curva, en sentido contrario, con lo cual deberías ver el montículo desde el otro lado. Arremete contra la parte izquierda del bloque de ruedas, siguiendo en dirección contraria. Después de atravesar los neumáticos, sigue por esa línea de hierba hacia la montaña y, si todo ha ido bien, pasarás bajo el montículo y aparecerá la palabra «descalificado». Si sigues recto, saldrás del circuito hacia la nada. Tal vez cueste encontrar el sitio del que hablo o puede que la maniobra no salga a la primera, pero es normal: hay que tener en cuenta que es un error, no un truco.
2. La estrella del baile en *Bust-A-Groove*: elige a Kelly y pulsa triángulo cuando quieras en medio de una canción. Antes de que lance el ataque, reinicia la fase y «verás las estrellas...»
3. Armas transparentes o distintas en *Syphon Filter 2*: dirígete a un nivel en el que puedas saltar (p.ej., «Tren»). Elige un arma (pongamos, las granadas) y pulsa Select. Mantenlo pulsado y cambia de arma (por ejemplo, un M-16). De este modo, tendrás la granada en la mano y el M-16 en el menú. Luego, salta y, en el aire, suelta el botón Select. Cuando estés de nuevo en el suelo tendrás una granada en la mano ¡pero dispararás con un M-16 invisible! Prueba distintas combinaciones: podrás disponer de una pistola-escopeta o un cuchillo-francotirador.
4. La mejor antorcha en *Soul Reaver*: se puede utilizar el «palo con bola» del glifo de sonido (con el que golpeas la campana) como antorcha. Tendrás que dejar el palo entre las verjas que encuentres, traspasarlas, volver al mundo «real» y recogerlo desde el otro lado. Hay que dejarlo lo más cerca posible, para que sobresalga un poco. Después, acerca el palo a una hoguera (triángulo): aunque no se encienda, matará como una antorcha (y como el fuego no se podrá apagar porque no aparece...). ¡Pruébalo, es único!



Por muy raros o confusos que parezcan, os puedo asegurar que estos trucos/*bugs* funcionan a la perfección, sólo hay que intentarlo hasta pillarle el tranquillo (sobre todo en *GT2* y *Soul Reaver*). Espero que la carta no sea demasiado larga. Como mínimo, creo que es interesante y, si sale publicada, tal vez os envíe más cosas curiosas si queréis. Sois los mejores (os sigo desde el número 3); seguid así.

P.D.: A Carlos Robles: te vi en la tele jugando. Qué gran trabajo el tuyo...

Manel Ríos
Palau Solità i Plegamans (Barcelona)



¡Menudo geniecillo! De parte de Carlos Robles: si su trabajo te parece poca cosa, ¿puedes explicarnos de dónde sacas tiempo para encontrar esos *bugs*? ¡Hacen falta millones de horas probándolo absolutamente todo para dar con cosas así! Podrías dedicar tus horas de ocio a labores más constructivas, como hacer castillos con palillos, ¿no? Y encima tienes el morro de echarnos en cara la «dureza» de nuestro trabajo... En fin, gracias por los truquillos, son muy simpáticos. E insiste con *Syphon Filter*, que tiene unos cuantos *bugs* más (no nos preguntes cómo se hacen, porque siempre nos salen sin querer).

¿PROBLEMAS TÉCNICOS CON LA PS2?

Hola, playmaníacos. Tengo unas cuantas preguntas para vosotros:
1. ¿Qué me podéis contar de los problemas técnicos que está teniendo PS2?
2. ¿Hasta cuántos juegos va a poder almacenar una tarjeta de memoria para PS2?
3. ¿Llegarán a Europa los problemas que está teniendo PS2 en Japón?
4. He leído el terrible potencial de la X-Box. ¿La teméis? Yo bastante, ya que comparar los 100 millones de polígonos de la X-Box con los 20 de PS2...
5. ¿Qué plataformas aparecerán para PS2?
Eso es todo. Os dejo para que sigáis jugando con la PS2 en vuestro templo de sabiduría. Un saludo y seguid así.
P.D.: Saludos también para Jaime Chao Herbón, Cristina Chao Herbón y todos los lucenses que sean unos antiSega-Nintendo.

Rubén Herbón
(Internet)

1. Tranquilos, tranquilos, todos tranquilos. Es verdad que PS2 ha tenido multitud de problemas de tipo técnico en Japón. Primero, las tarjetas de memoria, que funcionaban mal. En las tarjetas estaba almacenado el software necesario para reproducir películas en DVD y ese software se borraba accidentalmente al salvar algunos juegos. En Europa eso no sucederá, ya que el software ha sido corregido y está incluido en la placa madre de la consola (por lo que no hace falta una tarjeta de memoria para ver películas. Tanto las pelis como los juegos funcionarán bien).
También hubo problemas relacionados con la compatibilidad de PS2 con películas en DVD: las primeras PS2 japonesas reproducían películas de cualquier continente, y eso es ilegal. Pero las PS2 europeas sólo reproducirán películas europeas, así que también está solucionado.
Y, por último, está el problemilla del *anti-aliasing,* una propiedad gráfica que la PS2 no tiene y las demás consolas (desde N64), sí. Lo que ocurre es que, como en algunos juegos de PSX y de PC, en PS2 es necesario que los programadores incluyan el *anti-aliasing* en el software porque no está en el hardware. Por eso, los juegos sin *anti-aliasing* de PS2 se pixelarán, hasta que todo el mundo se acostumbre a utilizarlo. Compara *Tekken Tag Tournament* (sin) con *MGS2* (con) para entender la diferencia.
2. Como en PSX, depende del juego. Unos títulos requieren más espacio que otros.
3. No, ninguno. Bueno, el del *anti-aliasing* sí, pero no es un problema, simplemente es un efecto que deberá estar en los juegos en lugar de en la consola.
4. En serio: no hay nada que temer. Dreamcast, siendo una máquina inferior, tiene mucho más que ofrecer que X-Box. Los polígonos por segundo no significan nada.
5. ¿Juegos de plataformas? ¿Periféricos? ¿Plataformas de Internet? ¿Qué es exactamente lo que quieres saber?





CULEBRÓN TEKKEN

Hola playmaníacos. Somos tres seguidores de vuestra revista desde hace mucho tiempo (desde la demo de *Tekken 3*) y nos gustaría haceros algunas preguntas:
1. ¿Para cuándo *Final Fantasy IX*? ¿Costará como algunos videojuegos que han salido al precio de 4.995 ptas. (como *Tombi 2*)?
2. En *Metal Gear Solid 2: Sons of liberty*, ¿qué ha pasado con personajes como Meryl, Campbell, etc.? ¿Influirán también en esta segunda entrega?
3. ¿Saldrán más juegos de la talla de *Syphon Filter* para la gris cuando salga la negra?
4. ¿Qué nos podéis decir de la saga-culebrón de *Tekken Tag Tournament*? ¿Saldrán personajes realmente nuevos?
5. ¿Conocéis un juego llamado *Detective Conan*? ¿Qué os parece?
Para terminar, nos gustaría deciros que vuestro cambio de *look* nos ha gustado mucho, y que al igual que las videoconsolas cambian para bien, vosotros también. ¡Seguid así!

Alberto, Dani y Javi
(Internet)

1. No, no contéis con ese precio ni en broma. Sólo las grandes compañías pueden permitirse semejantes gangas. Dejad de soñar... Está previsto que el juego salga en el mes de diciembre de este año.
2. No tenemos ni idea, la verdad. Konami todavía no nos ha facilitado demasiada información. No obstante, suponemos que todos los personajes supervivientes del juego anterior tendrán su sitio aquí. Los japoneses son unos nostálgicos sin remedio...
3. ¡Esperemos que sí! Todas las empresas importantes siguen haciendo juegos para la gris, pero todavía está por ver el porcentaje de su tiempo que les dedicarán. Si todo el mundo hace lo que Polyphony Digital (hacer un *GT2* que no era más que un *remake* de *GT* para poder trabajar a fondo en el juego de PS2), la gris tiene los días contados. Pero también debemos tener en cuenta que programar para PSX es mucho más rápido y fácil, las dos palabras que más gustan a los programadores desde el principio de los tiempos.
4. No podríais haberlo expresado mejor: es un dichoso culebrón. En *TTT* todos están más viejos, y las relaciones personales y familiares se han hecho más patentes. Sí, hay unos cuantos personajes «realmente» nuevos, además de todos los que han salido en la serie hasta ahora. Lo malo es que... sus movimientos no son nuevos. Son prestados de otros personajes.
5. La verdad es que no. Nos parece bien, de todos modos...

UN LISTO

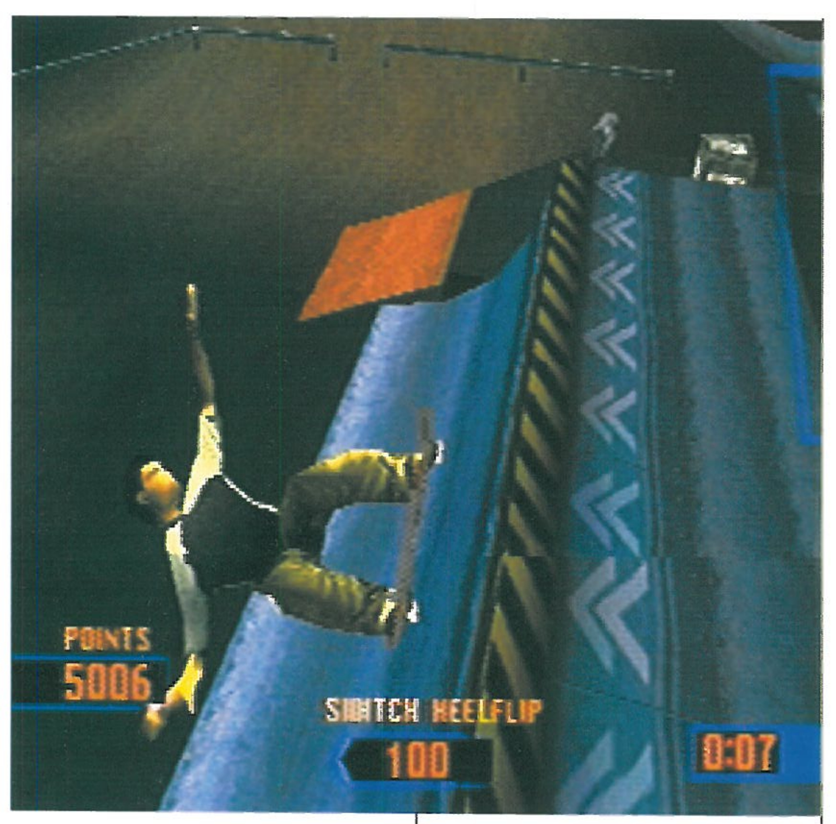
Me paso a Sega, majos. Que os den. Al Papa Carlos, el primero.
En cuanto a mis chavales, están ocupados con los Pokémon.

Juanjo Sanchez de Agustín
(Internet)

¡Haces muy bien! No queremos gente de más. Y de parte de Papa Carlos: tiene todas las consolas de Sega. Todas las consolas tienen su encanto. Vaya, que no eres el primero que las descubre... Quizás deberías aprender algo de tus chavales, ¿no?

¡INOCENTE!

El otro día, mirando revistas en una tienda, me encontré con una tal



Playstation Magazine y me dispuse a leerla, cosa que no habría hecho de saber cómo era. ¿Creéis que podéis reíros de Nintendo y de Sega diciendo que la gente prefiere la Play a estas dos? ¿Por qué decís esas mentiras? Puede ser que la gente la prefiera a la N64, pero no a una Dreamcast. Lo que pasa es que sois tan mezquinos que tenéis que alabar vuestra consola criticando a las demás en vez de mostrar sus virtudes, que a estas alturas ya vienen siendo pocas. Os tengo que recordar que si se han vendido tantas Play es porque los chicos de Sony han creado una consola que la puede piratear hasta Espinete. Sólo os digo que, así como sabéis poner a cada juego su nota, pongáis a cada consola en su sitio, y en este caso la Play está a años luz de la Dreamcast.

A. Rodríguez
(Internet)

Está claro: con un futuro sustentando sobre cerebros así, el Euro acabará valiendo diez pesetas y todos nos tendremos que hacer campesinos. ¿Pero en qué clase de mundo de fantasía vives, chavalín? Por favor, clase práctica: sólo hace falta mirar en Internet. Busca las ofertas de juegos pirata de PlayStation y busca juegos de Dreamcast. Y luego, nos dices otra vez eso de que Dreamcast es mejor y que sus juegos no se pueden piratear. ¡Están antes en la red que en las tiendas, inocente! En fin, a lo mejor esta revista requiere demasiada actividad cerebral para algunos, es verdad que las otras son más inofensivas. Por no decir soporíferas, narcóticas, alucinógenas y con más valor terapéutico que informativo. Que te vayas, hombre.

PREFIERO *COLIN 2.0* A *RALLY MASTERS*

Calurosos saludos.
Vuelvo a escribir animado por la publicación de mi anterior carta, cosa que os agradezco. Me enorgullece haberos hecho reflexionar y espero que no os saliera humo de la cabeza.
Hace un par de meses y guiado por vuestros consejos me hice con *Rally Masters*. Al principio me gustó, pero no conseguía ver esos maravillosos gráficos que anunciabais. Días después me compré *Colin McRae Rally 2.0* y me gustó tanto que no he vuelto a tocar *RM*. Yo, como jugador, seguro que me refiero a otra cosa cuando digo «gráficos» que cuando lo hacéis vosotros (expertos en esto), pero cuando disfruto de un juego miro a la pantalla y, si veo algo bien hecho, pienso: «Buenos gráficos». No me paro en fondos, *renders, popping, sprites*, etc. Seguramente, los gráficos de *RM* están más currados que los de *Colin*, pero éste último me parece mucho más bonito (paisajes y coches). Entonces, si yo soy el jugador, el futuro comprador, y veo mucho más bonito *Colin 2.0*, ¿a qué diablos os referís? Encima, *Colin* es puro rally, con todos los detalles de este mundillo (del que soy aficionado) ¡Si incluso cambia el tipo de llanta dependiendo del neumático que escojas!
Así que, desde mi humilde punto de vista de jugador, *Colin 2.0* es el juego perfecto de rallies (dentro de los límites de nuestra querida gris) y *Rally Masters* no se merece uno de vuestros escasos y codiciados dieces.
Aparte de este comentario, me gustaría hacer unas preguntas:
Primero sobre la PS2. ¿Podré conectarle mi Speedster? ¿Y el *joystick* de mi ordenador?
Sigo erre que erre con *Medal Of Honor*, ¿estará traducido *Underground*?
He visto muchos juegos para PlayStation de Disney. En ellos intercalan trozos de las películas. Me pregunto: ¿por qué no hay películas para la Play?
Bueno, me despido. No os ensañéis mucho conmigo por haberos «tocado los gráficos» de *Rally Masters*. ¿Creéis que el 26 de octubre debiera ser Fiesta Nacional? Habrá que preguntarle a Aznar...

David Garsot Fernández
Madrid

A ver, ahora nos toca preguntar a nosotros: ¿cómo esperáis que analicemos un juego? O los gráficos de un juego. Si nos olvidamos de los fondos, los *renders*, los fallos gráficos, las distancia de visión, las texturas... ¿qué nos queda? Por lo que dices, a la hora de analizar un juego tendríamos que desenroscarnos el cráneo, vaciarlo, escribir el análisis y publicarlo. Si la forma adecuada de juzgar algo es por lo «bonito» o «feo» que es, siendo lo «bonito» lo mejor, ¿no sería cualquier juego de Disney mejor que todos los *Resident, Silent Hill, Metal Gear Solid* y demás? ¡Son mucho más bonitos! ¡Tienen más colores!
O mejor: enciende la consola sin juego. ¿No es más bonito ese menú de fondo azul, con colorines en las letras? Pues hala, juega con eso.
1. Cualquier periférico de PSX menos el MultiTap. No, nada de ordenador. Por ahora. Sus puertos USB permitirán que los fabricantes hagan periféricos compatibles con ordenador y PS2, pero todavía no existen.
2. No, sólo el manual. Pero te decimos lo mismo que dijimos del primer *Medal of Honor*: traducido no sería ni la mitad de bueno. Lo genial de estos juegos son los acentos según el país en el que te encuentras: alemanes que hablan inglés; franceses hablando alemán... En castellano sería un rollo.
3. Porque no cabrían. Un CD es demasiado pequeño para una película entera. Harían falta tres o cuatro para ver una película, y aun así, serían en baja resolución.
En cuanto al 26 de octubre, podría ser fiesta nacional, pero no tenemos ninguna buena razón para ello, la verdad. PS2 sale a la venta, finalmente, el 24 de noviembre. Y claro, no vamos a hacer fiesta el 24 de noviembre habiendo hecho otra el 26 de octubre, ¿no? Demasiadas fiestas. Es poco probable que al señor Aznar le pareciese bien. Está demasiado ocupado como para hacer fiestas innecesarias.

ESTOY PREOCUPADO

Hola a todos lo playmaníacos y a los redactores, a los que les reconozco su trabajo para que lo usuarios nos pasemos horas mirando la revista (un poco de peloteo no queda mal). Soy un nuevo fan vuestro ya que me compré el otro día la consola. Tengo unas preguntas:
¿Qué juego me recomendáis que sea de estrategia parecido al *Comandos*, en PC, o que sea de misiones como *Metal Gear Solid*?
¿Qué pasará con nosotros, los playmaníacos de siempre, cuando saquen la PS2? ¿Continuarán desarrollando juegos para la gris?
¿Qué pasará con vuestra revista?
¿Le pondréis un 2 al final o qué?

Chema Molina García
Fuenteálamo (Albacete)

1. Hay unos cuantos de estrategia que no están mal, pero la verdad es que ése no es el género fuerte de nuestra consola, machote. Si acabas de estrenar PSX y te gusta *Metal Gear Solid*, lo que no puedes perderte es *Syphon Filter 2*. Aunque, si lo que quieres es una lista de juegos imprescindibles para todo usuario de PlayStation, son más o menos estos: *GT2, Silent Hill, Medal of Honor, Wip3out, GT2, Colin McRae Rally* y *Tekken 3*. Si no los tienes, todavía no sabes lo que es tener una PlayStation.
2. ¿Los playmaníacos de siempre? ¿Pero no decías que acababas de comprar la consola? Bueno, da igual: *no preocuparse*. Seguirán saliendo juegos para la gris. Todavía no sabemos cómo de buenos, pero seguirán saliendo.
3. No. Este mes ya hemos publicado una Preview de *Tekken Tag Tournament*, como habrás visto. Y el mes que viene, la Review. Intentaremos cubrir ambas consolas desde ahora, aunque eso supondrá a veces prescindir de títulos de menor importancia. Que nadie nos eche la bronca, ¿eh?

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIO CD

ARRIBA, IZQUIERDA, SALTO, FUEGO, AGACHARSE, ESCAPARSE... BIENVENIDO A LA LISTA DEL DISCO DEL MES



PARA USAR EL CD 46

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa ⊗ para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es.

NOTA: éste no es un servicio de trucos.



Crah, bang, clonk... No eres el único conductor que está pensando en destrucción

Destruction Derby Raw



■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de carreras
■ PROGRAMA	Demo Jugable

El disco del mes nos da la bienvenida con una demo jugable de este *crash´em up*. Participa en una de las dos formas de destrucción, el frenético Wreckin´ Racing o el Destruction Derby. En el Wreckin´Racing puedes conducir un Raven o un coche de policía por tres circuitos. El objetivo es llegar a la meta entero y el primero mientras ganas puntos golpeando al resto de oponentes. El Destruction Derby es una encarnizada guerra en el Docklands Arena. Puedes escoger batallas a dos o cuatro jugadores en el Raw Van o en el Cheetah. Cambia el color de tu coche usando ◎ en la pantalla de selección de vehículo.

■ Controles

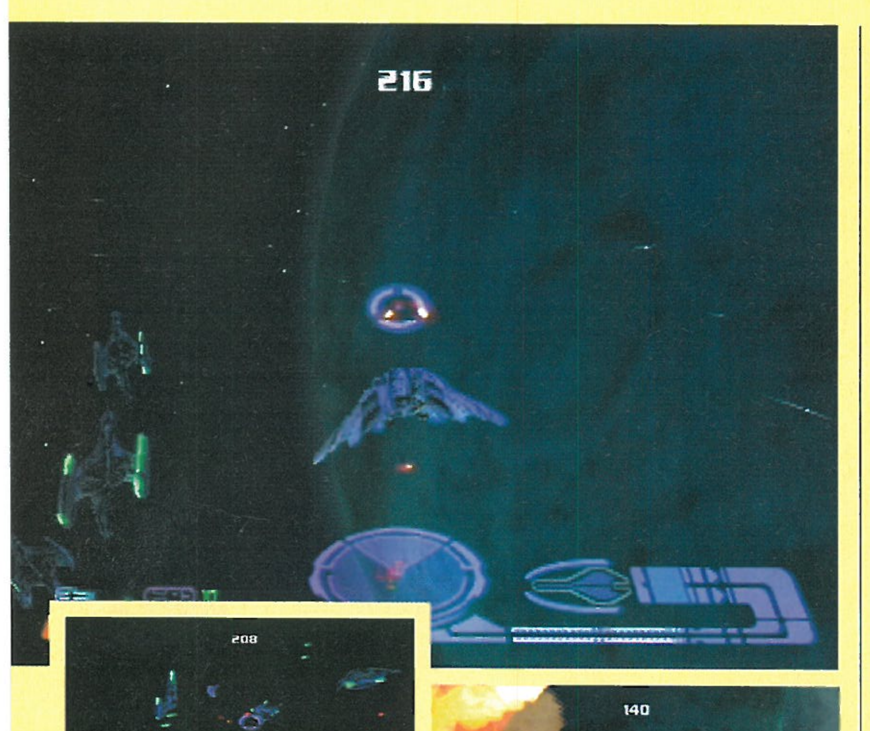
⊗	Acelerar
◎	Dar la vuelta
◻	Frenar
L1	Cambiar vista
L2	Apagar motor
R1	Mirar atrás
R2	Freno de mano

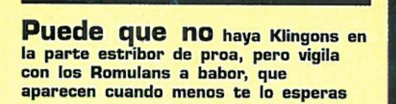
■ Características adicionales

Destruction Derby Raw cuenta con la impresionante cantidad de 31 circuitos —incluidos tres estadios de batalla— que podrás disfrutar montado en uno de los 24 resistentes vehículos

■ Más información

Destruction Derby Raw pasó la ITV completa en una review de *PSMag44*





Puede que no haya Klingons en la parte estribor de proa, pero vigila con los Romulans a babor, que aparecen cuando menos te lo esperas



Este demoledor *bomb ´em up* de Studio 3 revienta las cosas de quicio. Je Je...



Star Trek: Invasion!

DISTRIBUIDOR	Proein
GÉNERO	Combates en el espacio
PROGRAMA	Demo Jugable

Tras lo que se nos antoja una eternidad, *Star Trek* llega por fin a PlayStation. *Invasion!* Es un *shoot´em up* en tercera persona que te deja solo en medio de un aluvión de fuegos láser.

Nuestra demo te planta en el meollo de la acción. Un grupo de combate Romulan ha iniciado una campaña ofensiva contra una nave de la Federación en el sistema Xeria. Ve a patear algunos traseros.



Controles

- ⊗ Arma principal/mantenlo apretado para cargar el arma
- ◎ Modo de armamento
- △ Bloqueo de movimiento
- ◻ Arma secundaria/ mantenlo apretado para cargar el arma
- SELECT Cambiar vista
- ↑ Inclinar el morro hacia abajo
- L1 Rodar a la izquierda/ bombardear a la izquierda
- R1 Rodar a la derecha/ bombardear a la derecha
- L2 Disminuir velocidad/ retroceder rápido
- R2+L2 Refuerzos
- L1+R1 Retirada
- L1+R1+
- L2+R2 Visión trasera
- R2 Aumentar velocidad/ modificar la curva de velocidad

Características adicionales

El juego completo dispone de más de 20 misiones, 8 naves y 30 armas.

Silent Bomber

DISTRIBUIDOR	Virgin
GÉNERO	*Bomb ´em up*
PROGRAMA	Demo Jugable

Programado para ser uno de los títulos más explosivos de este año, *Silent Bomber* le da un original y ligeramente retro repaso al excelso arte de hacer volar cosas por los aires. Nuestra demo incluye el excelente Modo Tutor, que te explica paso por paso cómo destrozar objetos tanto estáticos como en movimiento. Empiezas con una cantidad inicial de bombas estándar, pero puedes hacerte con kits más mortíferos a medida que juegas. Cúrrate las sesiones de entrenamiento y avanza a los niveles iniciales del juego, donde la jugabilidad se vuelve más y más frenética a cada minuto que pasa. A continuación llegarás al primero de los muchos enemigos finales del juego completo, quien pondrá a prueba de verdad tus habilidades dinamitadoras.

Controles

- ↑↓←→ Mover al personaje / apuntar con la bomba
- ⊗ Saltar
- ⊗⊗ Saltar en carrera
- △ Detonar bomba
- ◻ Poner bomba
- ◻◻ Poner bomba doble
- Mantener ◻ Fijar objetivo
- ◎ Usar munición extra

Características adicionales

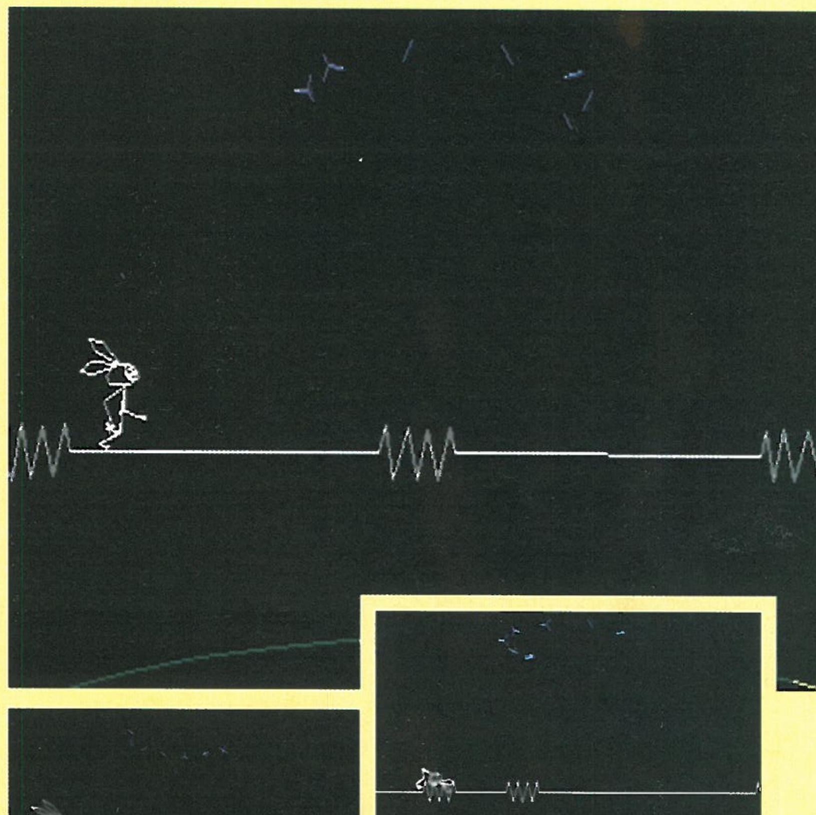
El juego completo también cuenta con un duelo a bombazos entre dos absolutamente destructivo.

Más información

Salta por los aires hasta *PSMag40* para conseguir más información.







En tu papel de criminal-robot no vas a dejar títere con cabeza

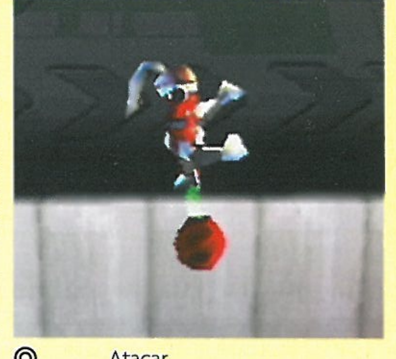
Los conejitos marchosos se mueven con los tiempos, tú sólo tienes que asegurarte de que además están en la onda

MoHo

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Acción/arcade
■ PROGRAMA	Demo jugable

Este inusual título te ofrece el papel de un criminal-robot encarcelado y obligado a competir en combates del tipo gladiador para entretenimiento de tus captores humanos. Nuestra demo te brinda la oportunidad de jugar en tres de los muchos y muy distintos niveles. En el primero, Carver´s Delight, corres por un extraño mundo esquivando cañonazos y obstáculos varios y derrotando al ruin androide. El segundo se llama Parklife y es ligeramente más relajado. En él tendrás que ir almacenando *souvenirs* tan rápido como puedas. Ground Zero es una prueba contrarreloj en la que tendrás que correr tan rápido como seas capaz.

Controles
⊗ Saltar



◎ Atacar
⊡ Frenar
⊚ Bloquear
↑↓←→ Moverse

■ **Características adicionales**
En el juego completo hay 6 personajes y más de 70 niveles.

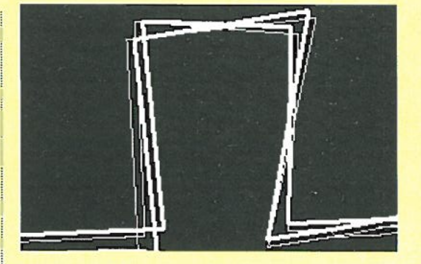
Mas información
Sal pitando y ve a la *review* que te ofrecemos en *PSMag45*

Vib Ribbon

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Animación musical
■ PROGRAMA	Demo jugable

De la mente de Masaya Matsuura, el hombre responsable de *PaRappa The Rapper* y *Um Jammer Lammy*, llega el igualmente descabellado *Vib Ribbon*. Su simple pero innovador diseño es como mínimo inspirador. En este juego eres Vibri, un conejo hecho con tiralíneas que va saltando alegremente al son de la música encima de una línea blanca. Sin embargo, a medida que van apareciendo obstáculos te toca elegir el botón adecuado, o la combinación de botones, para superarlos.

Si no consigues dirigirlo correctamente, Vibri se irá haciendo pequeño, una criaturilla parecida a un gusano. Nuestra demo te ofrece una muestra de lo que te espera en el juego completo, así es que con un salto y un brinco te ponemos en el buen camino.



■ **Controles**
↓
⊗
L1
R1

■ **Características adicionales**
El juego completo te permite llevar a Vibri al son de tu propia música. Cuanto más compleja sea la tonada, más complejos serán los obstáculos, así es que te aconsejamos no taladrar con el techno.

■ **Más información**
Echa un vistazo al análisis de *PSMag44*

Video Gallery

PSMag TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

Grind Session

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Simulador de skateboard
■ PROGRAMA	Vídeo

Prepárate para desempolvar tu radiocasete y hacerle unos apaños a tus monopatines porque Sony te invita a un viajecito por el paraíso de los *skaters*. Participa en torneos y competiciones callejeras y realiza piruetas tan increíbles que ocuparán un lugar destacado en las portadas de las revistas de patinaje. Podrás disfrutar de 8 circuitos de estilo libre llenos de acción con hasta 5 de tus colegas a la vez. ¿Y qué sería de un juego de *skaters* sin la presencia de los profesionales de la casa? *Grind Session* ha reunido a un equipo creíble entre los que encontramos a John Cardiel, Ed Templeton, Cara-beth Burnside, Daewon Song y Willy Santos.





¿Será este el juego que acabe con el reinado de *Tony Hawnk´s Skateboarding?* Sin duda parece bueno. Estate atento a una demo jugable dentro de muy poco

Tenchu 2

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Acción/aventura
■ PROGRAMA	Vídeo

La ganadora fórmula de Activision a base de ninjas ha sido mejorada, puesta a punto y revisada por completo para crear una secuela con unos gráficos que, sin duda, te dejarán pasmado. Y sigue estando llena de todos esos puzzles, peleas callejeras, acción sigilosa y jugabilidad adictiva que hicieron todo un éxito del primer título. La lista de movimientos de cada uno de los personajes se ha visto influenciada por un buen número de artes marciales antiguas, por lo que tanto los aficionados a las luchas como los fans del sigilo tienen motivos para estar contentos. Piénsalo, cualquier juego que te permita correr por ahí en pijama, robarle a los muertos y meter tus manazas en un kit de estrellas arrojadizas tiene que ser bueno.







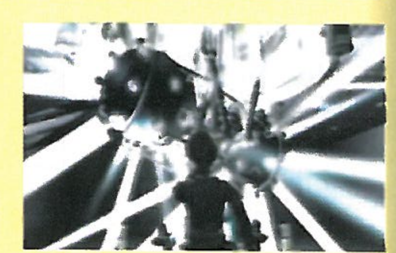


No apto para cardíacos. *Tenchu 2* te permite salirte con la tuya a base de todo tipo de actividades homicidas

Galerians

■ DISTRIBUIDOR	Acclaim
■ GÉNERO	Terror de supervivencia
■ PROGRAMA	Vídeo

Este escalofriante juego de terror psicológico te calza las botas de un joven llamado Rion. Se trata de un chiquillo nada corriente, ya que se encuentra en posesión de unos cuantos portentosos poderes telequinéticos y tiene la extraña habilidad de intimidar con la mirada a la mayoría de sus compañeros. El juego sigue los intentos de Rion por escapar de sus misteriosos captores y de controlar sus excepcionales poderes mentales. Armado únicamente con su mente, deberá resolver puzzles, derrotar a los guardianes y mantenerse con vida buscando la medicación que necesita para mantenerse cuerdo. Sin esta vital poción todo está perdido y el misterio de los *Galerians* puede quedar definitivamente sin resolver.





El médico de Rion supo que había algo extraño en él desde que fue capaz de decirle al recepcionista cuál iba a ser su receta

TOP SECRET
EXTRA

Vanishing Point

■ DISTRIBUIDOR Acclaim
■ GÉNERO Simulador de conducción
■ PROGRAMA Vídeo

Este juego de carreras arcade es un absoluto festival de velocidad. Su vertiginosa jugabilidad y lo realista de la conducción podrían hacer de él el nuevo punto de referencia de los «sin-frenos». Con más de 30 coches oficiales entre los que elegir, incluyendo BMW, Lotus y, si prefieres algo un poco más desafiador, un camión cisterna a escala real, este juego está preparado para plantar cara a los grandes de la conducción. Sea lo que sea lo que te hace soñar, abróchate el cinturón y prepárate para ir a toda pastilla porque el mes que viene *PSMag* te pone en el asiento del conductor con una gigantesca demo jugable.

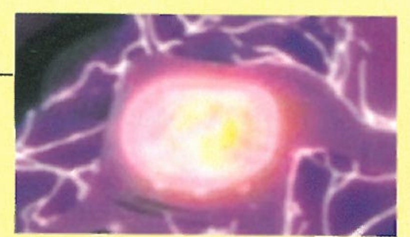


Puede que los gráficos sean finos y elegantes, pero por el flanco jugabilidad, prepárate para alguna que otra brusquedad y vuelta de campana

Titan AE

■ DISTRIBUIDOR Fox Interactive
■ GÉNERO *Trailer* de película

Ésta es tu oportunidad para echar un vistazo al próximo exitazo animado de la Twentieth Century Fox: *Titan AE*. Nuestro gozo en un pozo porque en un principio estaba previsto el lanzamiento de un juego sobre esta película, pero parece ser que al final el proyecto se ha quedado en el tintero. O sea, que nos tendremos que conformar con estas imágenes.

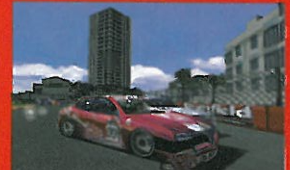




Para enterarte de por qué este anillo es tan importante tendrás que ver la película

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO NÚMERO INCLUYE...
- TOCA WORLD TOURING CARS
- A SANFRE FRÍA
- SPIDER-MAN
- ¡Y ADEMÁS RAYMAN 2, REVOLT 2, X-MEN MUTANT ACADEMY, INFESTATION, TERRACON Y MUCHO MÁS!



TOCA World Touring Cars





A Sangre Fría



Spider-Man



Rayman 2

CÓMO UTILIZAR NUESTROS TRUCOS DE ESPACIO CD

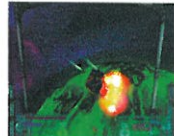
Introduce una tarjeta de memoria en tu PlayStation y arranca la demo. Selecciona *Download* en el menú principal con ⊗ y recorre las grabaciones con ↑ y ↓. Selecciona la grabación que prefieras con ⊗ y quedará almacenada en tu tarjeta de memoria. Ya puedes usar los trucos en las copias íntegras de tus juegos

PSMag te permite, en exclusiva, hacerte con los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria, y a jugar...

Colony Wars: Red Sun

La segunda de las dos entregas de EspacioCD. Ahora puedes acceder a las dos estaciones finales.





Fear Effect

Te servimos el juego en bandeja con el acceso al disco final, y al final del juego.





Gran Turismo

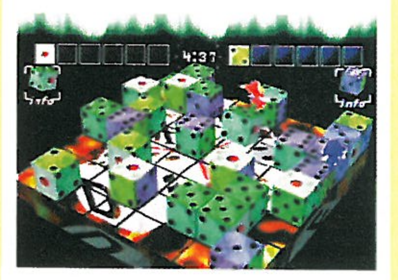
Hazte con los coches de tus sueños, te ofrecemos todas las licencias del juego.





Devil Dice

Desbloquea 100 niveles de puzzles y no pares hasta el amanecer.



CENTRO MAIL

www.centromail.es

A CORUÑA
- **A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
- **Santiago de C.** C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
- **Alicante**
  - C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
  - C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
- **Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
- **Elche** C/ Cristobal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
- **Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
- **Palma de Mallorca**
  - C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
  - C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
- **Ibiza** C/ Vía Punica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
- **Barcelona**
  - C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
  - C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
  - C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
  - C/ Sants, 17 ✆932 966 923
- **Badalona**
  - C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
  - C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
- **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
- **Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
- **Mataró**
  - C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
  - C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
- **Burgos** C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
- **Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
- **Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
- **Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
- **Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
- **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
- **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
- **Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
- **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
- **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
- **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
- **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
- **Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
- **Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
- **Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
- **Las Palmas**
  - C.C La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
  - Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
- **Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
- **León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
- **Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
- **Madrid**
  - C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
  - Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
  - C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
  - C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
- **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
- **Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
- **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
- **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
- **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
- **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
- **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
- **Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
- **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
- **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
- **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
- **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
- **Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
- **Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
- **Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
- **Sevilla**
  - C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
  - C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
- **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
- **Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
- **Valencia**
  - C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
  - C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
- **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
- **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
- **Zaragoza**
  - C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
  - C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

PS one™




PLAYSTATION PS ONE 19.900



ALTAVOCES LOGIC 3 SOUND STATION

BLUE / PURPLE — 9.990

ARCHIVADOR DISK STATION LOGIC 3

2.990

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3

1.290

CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

1.290

CONTROLLER DUAL SHOCK

AZUL / NEGRO / TRANSPARENTE / VERDE — ~~4.500~~ 4.190

DEXDRIVE INTERACT

~~3.990~~ 2.990

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR

6.990

LINK CABLE
~~3.500~~ 3.250

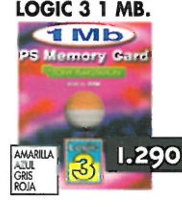
LINK CABLE LOGIC 3
1.290

MALETÍN GAME MULTI-CASE LOGIC 3

4.990

MEGA MEMORY CARD INTERACT 360 LCD

4.990

MEMORY CARD LOGIC 3 1 MB.


AMARILLA / AZUL / GRIS / ROJA — 1.290

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB.


AMARILLA / AZUL / GRIS / ROJA — 2.490

MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB.


GRIS — 3.990

MEMORY CARD SONY

TRANSPARENTE / GRANATE / AMARILLA / VERDE / AZUL / NEGRA / GRIS — ~~2.100~~ 1.990

MOUSE (RATÓN)

~~4.200~~ 3.990

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

5.990

MULTI TAP

~~4.900~~ 4.750

PISTOLA G-CON 45

~~6.990~~ 6.490

PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN

4.990

RATÓN PLAY2WIN SAMURAI


AZUL / ROJO — 1.990

RFU ADAPTOR

~~3.500~~ 3.250

RF-UNIT LOGIC 3


2.190

VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM

19.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT
~~7.990~~ 6.990

VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2

10.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL RUMBLE

~~9.990~~ 7.990

VOLANTE McLAREN STEERING WHEEL

~~11.990~~ 11.490

VOLANTE PSYCHOWHEEL DUAL SHOCK

7.990

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

EXIT

PS Mag ANTERIORES

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Taxa, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, videos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, videos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, videos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Teleñecos RaceMania, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Teleñecos RaceMania, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además videos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

45



CD 45: Colin McRae Rally 2.0, Jedi Power Battles, N-Gen Racing, Street Fighter EX 2 Plus, Marranos en Guerra (demos jugables). Además videos de Destruction Derby Raw, Ronaldo V-Football, A Sangre Fría, Tombi 2 y MoHo

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .

. . . .

Calle: . . . .

Población: . . . .

Provincia: . . . . C.P. . . . .

Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐
35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐ 45 ☐

Forma de pago:

☐ Contra reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:


TUS HÉROES
PREFIEREN
PLAYSTATION
MAX
PlayStation
MAX
(C) 2000 Ubi Soft Entertainment.

1er salón internacional del videojuego de Barcelona
La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre

BARCELONA VIDEOJUEGO 2000

¡Quémate los dedos!

- Todos los Juegos
- Campeonatos On-Line
- Todas las cónsolas
- Todos los periféricos
- Presentaciones Oficiales

¡Últimas Novedades!

Y además... Jornadas Técnicas, Zona de desarrolladores, Taller de Videojuegos, Historia del Videojuego, Bolsa de Trabajo, Sección Cómic, RPG, Beta Testing, WAP...

Organiza: PROFEI S.L. • www.barcelonavideojuego.com

Venta anticipada de entradas en:



www.elcorteingles.es
902 400 222





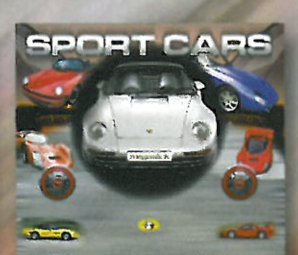
HAZ UNICA TU PSX,



MEGASTICK SON LAS UNICAS PEGATINAS QUE PUEDES PEGAR, DESPEGAR E INTERCAMBIAR LAS VECES QUE QUIERAS, PORQUE ESTAN FABRICADAS CON PVC DE ALTISIMA CALIDAD,

NO COMO OTRAS...


APACHE



SPORT CARS


RIVAL SCHOOLS

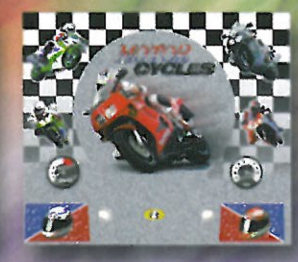

SCRACH DJ



RESIDENT EVIL 2



TOTAL SKI


MOTORCYCLES


REAL RESIDEN


NEURONAL SHOCK

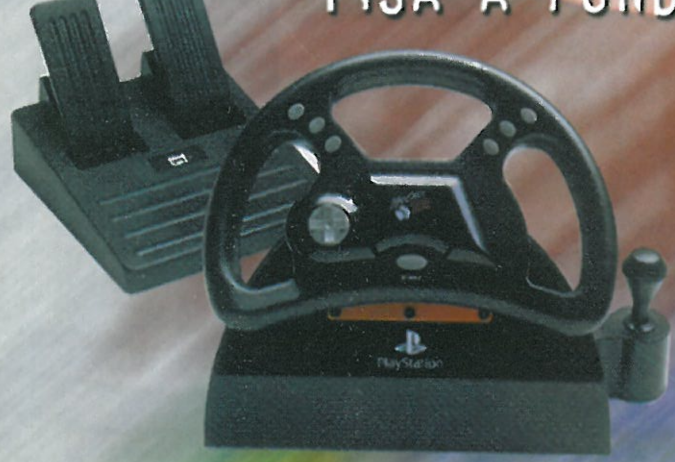

JURASSIC



RES. EVIL INFERNO


X-MEN

PISA A FONDO CON MADCATZ



HAZ RUGIR EL MOTOR DE LAS MAQUINAS MAS POTENTES QUE ENCUENTRES EN LAS CARRETERAS DEL MUNDO PLAYSTATION.

INCLUYE VIBRACION PARA QUE TUS SENSACIONES SEAN MAS INTENSAS Y REALES.

Encuentra estos productos en:



91 433 16 44



DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES
!!! NO TE LOS PIERDAS !!!
COLIN MCRAE 2 8290
DRACULA 6490
CHASE THE EXPRESS 6990
ALUNDRA 2 6990
A SANGRE FRIA 6990
VAGRANT STORY 7490
GALERIANS 6990
RAYMAN 2 6990
DESTR. DERBY RAW 6490
PARASITE EVE 2 7490
SILENT BOMBER 6990
ISS PRO EVOLUTION 7990
BISHI BASHI SPECIAL 6990
S. FIGHTER EX2 PLUS 7490
LEGEND OF LEGAIA 4990
ALIEN RESURRECCION 7490
007 EL MAÑANA ... 3990
TOMB RAIDER IV 7990
SYPHON FILTER 2 6490
MEDIEVIL 2 4490
FINAL FANTASY 8 3490
S.WARS JEDI BATTLE 6490
GRAN TURISMO 2 3490
DINO CRISIS 3990
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490
EURO 2000 7490
1ª DIVISION STARS 6490
DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490
FEAR EFFECT 8290
NBA LIVE 2000 6990
ACE COMBAT 3 7490
MICROMANIACS 7490
WWW SMACK DOWN 7990
TRICK'N SNOWBOARD 6990
URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490
ESTO ES FUTBOL 3490
GRANDIA 7490
TELEÑECOS RACEMANIA 4490
READY TO RUMBLE 4990
BARBIE RACE & RIDE 3990
ARMY MEN 3D 6990
ARMY MEN AIR ATTACK 6990
METAL GEAR SOLID 3990
DRAGON VALOR 6490
STAR WARS: EPIS. 1 7390
MUNDO GAMES
PEDIDOS 91 433 16 44
CALAHORRA
(941 13 01 10)
PLASENCIA
Sor Valentina Mirón 5
LAS PALMAS
PAMPLONA
(948 26 93 91)
GERONA
P.Ind. Vilena "El Cervol"
RONDA
Av. Málaga (Edi. Redondo)
MADRID
Vital Aza 48
MADRID
MADRID
FRANQUICIAS
TELÉFONO: (91) 594 26 45
NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
ENVIOS
• Vía Postal 3 días 490pts
¡NUEVO CENTRO MUNDOGAMES EN FUENLABRADA!
c/Zamora 13
TOY STORY 2 7990
INT. TRACK&FIELD 2 8290
JACKIE CHAN 4490
RONALDO V FOOTBALL 3990
FIGHTING FORCE 2 8290
VIB RIBBON 3490
MEDAL OF HONOR 3990
TOMBI 2 4990
M. RALLY MASTERS 6990
SUPERCROSS 2000 7490
RESIDENT EVIL 3 7990
TARZAN 3490
FIFA 2000 6990
COLONY WARS 3 4490
TERRACON 7390
SUPERBIKE 2000 6990
THEME PARK WORLD 7490
RESCUE SHOT 4490
TANK RACER 3990
CRUSADERS 7390
AMERZONE 7490
CHAMPIONS L. 2000 7490
GRAN TURISMO 2 + MEGASTICK (a elegir) 8490
TARZAN + MEGASTICK (a elegir) 7990
1ª DIVISION STARS + MEGASTICK (a elegir) 6690
OFERTAS
PLATINUM
DRIVER 3990
V-RALLY 2 3690
ROAD RUSH 3D 3490
XENA 3990
BICHOS 3490
RESIDENT EVIL 2 4490
FORMULA 1 98 4990
MEDIEVIL 3490
MARVEL vs S. FIGHTER 4490
LUCKY LUKE 3990
NEED FOR SPEED 3 3990
COLLIN MAC RAE 4990
THEME HOSPITAL 3990
TOMB RAIDER 3 4990
TOCA TOUR. CARS 2 4990
RIDGE RACER TYPE 4 3490
TEKKEN 3 3490
TIME CRISIS 3490
MUNDO PERDIDO 3990
MISSION IMPOSSIBLE 4990
MEGASTICK (Todos los modelos) 1490
CABLE RFU 1490
CABLE RGB 990
DUAL SOCK DOMINIUM 3490
MANDO GAMECTRIC 1490
1MB DOMINIUM 1490
1MB SONY 2100
VOLANTE VIBRACION 7490
Precios válidos salvo error tipográfico
LIBERA 100 (Octubre 00)


UN NUEVO NIVEL DE JUEGO
1mb memory card
BLAZE
2mb memory card
4mb memory card
MEMORIAS DE 1,2 Y 4MB
FALCON
PISTOLA FALCON
con puntero laser
PISTOLA SCORPION
MUEBLE GAMESTATION
MANDO VIPER
BLAZE
MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS
Distribuidos por:
ARDISTEL, S.L.
Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com
www.ardistel.com



TIENDAS
Busca tu tienda más cercana...
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C. C. LA MARINA
FINESTRAT
Tel. 600 710 165
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CARTAGENA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Com. CARREFOUR
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
MGK ALTEA (ALICANTE)
M·G·K
Los PESOS-PESADOS del Videojuego
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual
www.mgk.es
LEGEND OF DRAGOON
ALIEN RESURRECTION
TENCHU 2
TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2
RAYMAN 2
MEDAL OF HONOR
PlayStation 2
¡RESERVA tu PS2 en M·G·K del 1 al 31 de Octubre y llévate una fabulosa CAMISETA y REGALO de SONY!
volante McLaren
Volante avanzado con cambio de marchas y freno de mano y vibración "Doble Tremor"
11.990.- 11.490.-
¡YA en MGK!
PS one
La EVOLUCIÓN de la MAQUINA!
BENIDORM TIEMBLA
ABRIMOS 2 NUEVAS TIENDAS PARA ESTAR CADA VEZ MAS CERCA DE TI!
SANTANDER TIEMBLA
C. C. LA MARINA - FINESTRAT - BENIDORM
C. C. CARREFOUR SANTANDER
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y entérate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS CONCEPTOS. Venta de Video-Juegos y sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se una a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
www.gameshop.es
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS:
envío a domicilio
compraventa usados
club del cambio
juegos en red
ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf: 967 50 72 69)
c/Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Tlf: 967 19 31 58)
c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf: 967 17 61 62)
c/Corredera, 50 -ALMANSA -02640 ALBACETE (Tlf: 967 34 04 20)
ALICANTE
Avenida de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf: 96 666 05 56)
c/Andrés Lambert, 5 -JAVEA -03730 ALICANTE (Tlf: 96 579 63 22)
BADAJOZ
Avenida Antonio Chacón, 4 -ZAFRA -06300 BADAJOZ (Tlf: 924 55 52 22)
BALEARES
NUEVA APERTURA
c/Camí Salard, 6 -PALMA DE MALLORCA 07008 -BALEARES (Tlf: 971 70 65 21)
BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES 08870 -BARCELONA (Tlf: 93 894 20 01)
PRÓXIMA APERTURA
c/Parellada, 22 (Les Galeries) VILAFRANCA DEL PENEDES -08720 BARCELONA
Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1-B VILANOVA I LA GELTRU -08800 BARCELONA (Tlf: 93 814 38 99)
on line!
c/Brutau, 202 -SABADELL -08203 BARCELONA (Tlf: 93 712 40 63)
CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf: 956 22 04 00)
CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf: 942 26 98 70)
on line!
GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf: 972 41 09 34)
GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) -18004 GRANADA (Tlf: 958 80 41 28)
LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo 24002 LEÓN (Tlf: 987 25 14 55)
MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES -28021 MADRID (Tlf: 91 723 74 28)
MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf: 95 282 25 01)
OURENSE
Avenida de la Habana, 69 Bajo -32003 OURENSE (Tlf: 988 392 350)
SALAMANCA
c/Peña de Francia, 1 Bajo-3 -37007 SALAMANCA (Tlf: 923 12 39 66)
SORIA
c/San Benito, 6 Bajo -42001 -SORIA (Tlf: 975 23 04 17)
on line!
TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 TARRAGONA (Tlf: 977 33 83 42)
VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 BILBAO (Tlf: 94 447 87 75)
Avenida Antonio Miranda, 3 -BARACALDO 48902 -VIZCAYA (Tlf: 94 418 01 08)
ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)
PS one
PlayStation 2
PS2
PlayStation 2
incluye de regalo el PS2 I/O Port Protector
69.900
DUAL SHOCK 2 PS2 4.990
MEMORY CARD 8Mb PS2 6.490
MULTITAP PS2 7.490
AV CABLE 2.790
ADAPTADOR RFU 3.990
DVD REMOTE CONTROL
Logic 3 4.990
Pelican 4.490
STAND VERTICAL 2.490
STAND HORIZONTAL 2.490
PISTOLA P99K PLATA NEGRO 8.990
ALLSTAR BASEBALL 9.490
AM GREEN ROGUE 8.490
CRAZY TAXI 9.990
EVERGRACE 9.490
FORMULA ONE 2001 9.490
FIFA 2001 9.990
ISS 9.490
MDK2 ARMAGEDDON 9.490
MOTO GP 9.490
NBA HOOPZ 9.490
NBA 2 NIGHT 9.490
ONI 10.490
QUAKE III REV. 10.490
ROBOT WARLORDS 7.490
SHADOW OF MEMORIES 9.490
SKY ODYSSEY 9.490
STAR WARS STARFIGHTER 9.990
STREET FIGHTER EX3 9.990
SUMMONER 10.490
TEKKEN TAG TOUR. 9.490
UNREAL TOUR. 9.490
WARRIORS OF M&M 8.490
WDL THUNDER TANKS 8.490
ZONE OF ENDERS 9.490
PS one +DUAL SHOCK 19.900
PS one +DUAL SHOCK +CONTROLLER +MEMORY CARD 1Mb 22.490
PS one +DUAL SHOCK +BATTLE SHOCK +MEMORY CARD 1Mb 23.490
VOLANTE SPEEDSTER2 12.490
COMPATIBLE PS2
MOTORBIKE 9.490
VOLANTE McLAREN 11.990
PISTOLA FALCON 8.490
PISTOLA P7K 4.990
PISTOLA P99K PLATA NEGRO 8.990
DUAL SHOCK 4.500
BATTLE SHOCK 3.490
RATON SAMURAI 1.990
M.CARD SONY 2.100
M.CARD PELIKAN con funda 1.390
MEMORY 4Mb PELICAN 3.490
ALONE IN THE DARK IV 6.990
A.M. LOCK'N'LOAD 3.490
BATMAN RACER 6.490
C-12 6.490
DAVE MIRRA REMIX 4.490
DIGIMON WORLD 7.490
DRIVER 2 6.990
DUKE NUKEM LAND OF BABES 3.990
DUKES HAZZARD II 4.490
EGIPTO II 4.490
EL REY LEÓN 7.490
EVIL DEAD 7.490
FORMULA ONE 2001 7.490
FEAR EFFECT 2 7.490
FINAL FANTASY IX + POSTER 9.490
FREESTYLE SCOOTER 7.490
ISS2 PROEVOLUTION 6.990
LIBERO GRANDE INT. 6.490
MANAGER LIGA 2001 7.490
MONSTER RACER 4.490
NBA HOOPZ 7.490
PANZER FRONT 5.490
POINT BLANK 3 6.490
ROGUE SPEAR 6.490
SIMPSON WRESTLING 3.990
TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN +Pistola G-CON 7.490 6.490
TOY STORY RACER 7.490
UEFA CHALLENGE 4.490
SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

